http://www.oldgamesitalia.net/

LA PIU' VENDUTA IN EUROPA!

C64 • MASTER ... AMSTRAD • ST • AMIGA
MEGADRIVE • PC ENGINE • LYNX • NINTENDO • PC
SUPER FAMICOM • GAMEBOY • GAME GEAR • COIN OP • RPG

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

L. 5.000 (Frs.7.5)
N.8 SETTEMBRE '91

HUNTER
CACCIA ALL'UOMO POLIGONALE

GALACTIC
IL NUOVO GIOCO DI STAVROS FASOULAS!!!

WRESTLE WAR
HULK HOGAN SU MEGADRIVE!

ALIEN STORM
ORRIPILANTE VIOLENZA!!!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

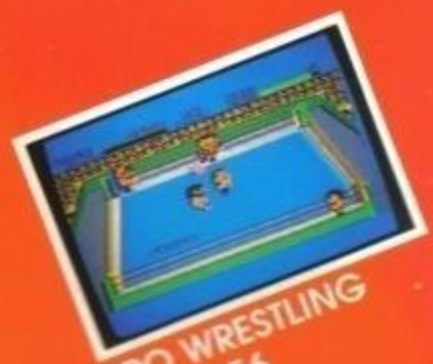
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70 TAXE PERCUE TASSA RISCOSSA) MILANO CMP ROSSINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

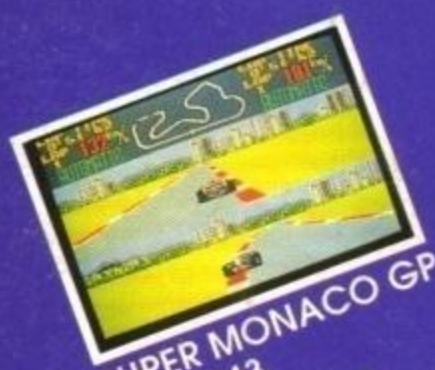
I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

GIOCHI PREZIOSI

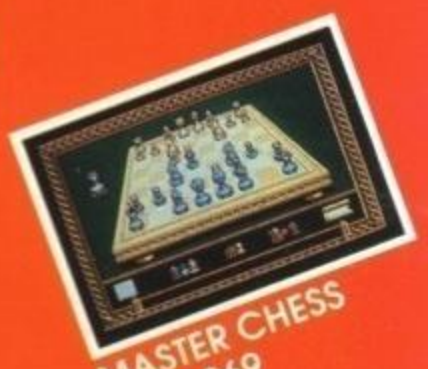


PRO WRESTLING
ART 5056

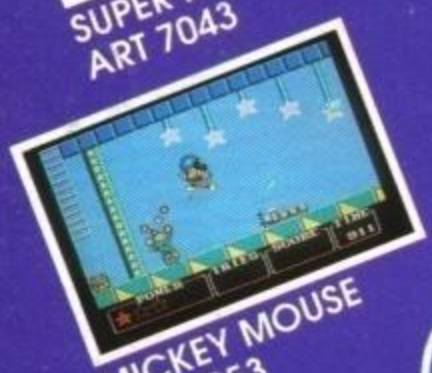
ALEX KIDD
in
Miracle World
già in memoria



SUPER MONACO GP
ART 7043

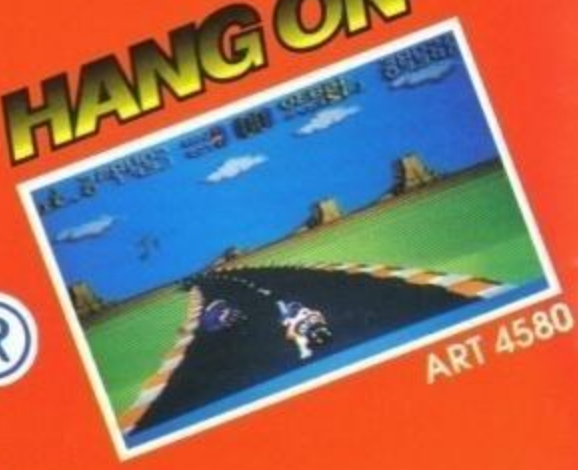


MASTER CHESS
ART 7069



MICKEY MOUSE
ART 7053

HANG ON



ART 4580

SEGA®

Master System II

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scalda il motore e preparati per

F1 G.P CIRCUITS

Dutch and Dutch

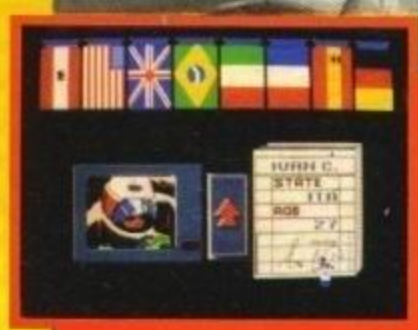
ZZAP

Gioco Caldo

91%

Screen Amiga

9 fantastici circuiti di Formula 1
20 auto in gara guidate da avversari intelligenti



Screen Amiga

Scegli il pilota, la scuderia e l'auto preferiti

Screen Amiga

Pit molto dettagliati che vedono ben 10 meccanici in azione. Azione stupenda.

Screen Amiga

Customizza il tuo bolide scegliendo il motore, il telaio, i freni e le gomme per ogni esigenza.

Presto disponibile per C64, Amiga, Atari,ST.

91

IL PRIMO HIT ITALIANO

CTO

idea

S.C. srl - Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOMM

GIOCHI RECENSITI IN QUESTO NUMERO:

3D Construction Kit	43
Atomino	40
Bandit Knights of Ancient China	41
Block Out	68-69
Bonanza Bros	62-63-64
Chuck Yeager's Air Combat	34-35-36
Dragon Fighter	31
Dragon Ninja	93
Forgotten Worlds	66-67
Hero Quest	28-29
Hunter	24-25
Jocky Wilson's Compendium Darts	93
Licence to Kill	93
Life & Death	42
Logical	33
PP Hammer	32
Prince of Persia	92
R-Type 2	30
RBI Baseball 2	26-27
SDI	93
Shadow Dancer	37
Shubibiman 2	61
Sim City	50-51-52
Skull & Crossbones	92
Solstice	54-55-56
Sonic the Hedgedog	48-49
Spitting Image	92-93
Star Control	58-59-60
Super Professional Baseball	65
Toyota Celica GT Rally	92
TV Showtime	92
War Zone	38-39
Winning Team	92
Wrestle War	44-45-46

POSTA 16
Fabio Rossi suona sempre due volte...

REVIEWS 24
Il solito mucchiliardo di giochi recensiti con un sacchilione di C+VG Hit! questo mese!

NEWS 20
Tre sole pagine ma megadense di notizie interessanti!

BYTESIZE

AMSTRAD	92
C64	93

SETTEMBRE 1991 N° 8

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

CAPO REDATTORE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Simone Crosignani, Andrea Fattori
Paolo Cardillo, DTP Studio

SEGRETERIA DI REDAZIONE
COORDINAMENTO ESTERO
Elena Ferré

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Cristina Turra

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Alessandro Raso, Alessandro Fiore, Julian Rignall, Richard Leadbetter, Robert Swan, Paul Glancey

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi Tel. 6948218

SEDE LEGALE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palermia

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 MI - Tel. (02) 69481
Fax (02) 6948238/386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. (02) 99042379 - 99042460
Fax (02) 99042386

Chiamate operatori: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

STAMPA
Arti grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale: Gruppo III

Prezzo della rivista L. 5.000
Arretrato L. 10.000
Abbonam. (11 num.) L. 35.200 *
Estero L. 70.400 *
* Sino al 31/03/'91

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi per l'edizione italiana di Computer & Videogames, sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

Certificato Stampa Specializzata Tecnica

Testata aderente a C.S.T. non soggetta a certificazione di tiratura non essendo stata in edicola 24 mesi dall'uscita del primo numero

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARIO

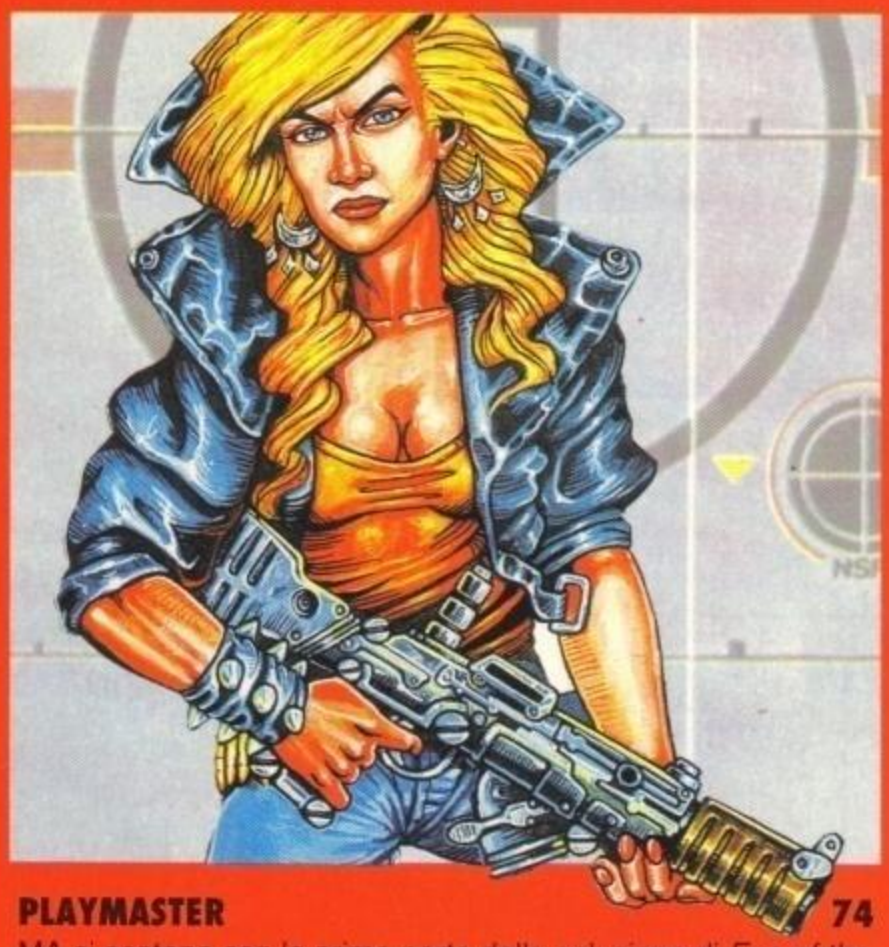
DIVERTIMENTO PORTATILE 72
R-Type e *Dragon's Lair* su Gameboy vi bastano come anticipazione?

ARCADE 80
Incredibile! Maurizio consegna le recensioni in anticipo e riesce persino a riempire OTTO pagine con coin-op & simili!

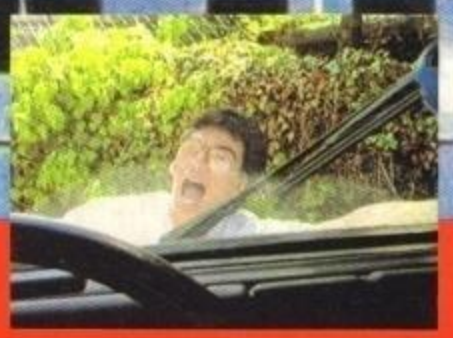
PINBALL WIZARD 84
La rubrica dei flippati! Questo mese con una miniparentesi cinematografica..

FAR OUT 95
Ma cosa sono queste Mind Machines? Semplice, leggete e lo saprete!

BOARD GAMES 96
Continua con grande successo la rubrica di C+VG dedicata a RPG e affini!



PLAYMASTER 74
MA si scatena con la prima parte della soluzione di *Eye of the Beholder* ! A letto i più piccoli!



MARCO "ONE MILLION DOLLAR MAN" AULETTA

Impossibile non pensare di azzuffarsi con lui: riesce solo a ripetere "ti sta bene" e "te l'avevo detto".In compenso sa fare terribilmente bene il calcio volante all'indietro: si accettano prenotazioni per i suoi prossimi incontri.

ELENA "HULK HOGAN" FERRE'

Grafica	99%
Sonoro	97%
Globale	100%

C'è bisogno di dire altro?

FABIO "MACHO MAN" ROSSI

Aaah! Ti farò a pezzi, buono a nulla! Questo è più o meno il suo urlo di guerra quando si tratta di redarguire i redattori più pigri (ma di certo non più pigri *di lui*) e di provare giochi penosi.

ANDREA "THE GIANT" FATTORI

Tra una partita a *Dungeons & Dragons* e il *Richiamo di Chtulhu*, il peso massimo Andrea è occupatissimo a combattere per il possesso dei vari boardgame e giochi di ruolo che arrivano in redazione - per recensirli, naturalmente...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

Salve! Come avete passato le vacanze? Noi ci siamo divertiti un sacco, ma soprattutto abbiamo lavorato con l'impegno di sempre per farvi trovare C+VG in edicola al ritorno dalla villeggiatura. Su questo numero troverete come sempre recensioni, anteprime e rubriche che coprono ogni aspetto del mondo videoludico - un cocktail ideale per bilanciare gli effetti deleteri del ritorno a scuola o in ufficio. Purtroppo - o per fortuna, a seconda del punto di vista - le novità interessanti sono moltissime, e per trattarle tutte siamo stati costretti ad accorciare alcune rubriche e addirittura mandare temporaneamente in ferie l'ormai tradizionale concorsone. Ma non fate quelle facce: dal mese prossimo dovrebbe tornare tutto a posto (anzi, con qualche sorpresa in più), giusto in tempo per affrontare nel modo migliore le prime anteprime della produzione natalizia, ogni anno più numerosa e spettacolare. Ci vediamo tra un mese e... buona lettura!

Fabio Rossi

IL VINCITORE!

Il nostro concorsone "Voglio il Super Famicom", sponsorizzato da C+VG e i negozi Micromania e Computerland, ha visto un impressionante numero di partecipanti: abbiamo ricevuto quasi 20.000 schede! Il vincitore, estratto a sorte in un afoso pomeriggio milanese, è...

GIUSEPPE SAPIENZA di MONREALE (PA)
che riceverà al più presto console e cartuccia a casa propria. Auguriamo buon divertimento a Giuseppe e... buona fortuna a tutti gli altri: le occasioni di rifarsi non mancheranno certo!

LE ICONE DI C+VG

In ogni recensione i commenti sono accompagnati da un simbolo che indica sinteticamente il parere del recensore riguardo al gioco in questione.

Wow! Un commento "esclamativo" non può che riferirsi a un gioco superlativo: generalmente si tratta di un programma tanto bello che non dovrebbe mancare a nessuna collezione di software.

Mah... Il punto di domanda indica i dubbi del recensore nei confronti del gioco: si tratta di uno di quei programmi che avrebbero potuto essere perfetti, ma mostrano purtroppo qualche difetto. Ciò non vuol dire che sia orrendo, ma andrebbe provato prima di un eventuale acquisto.

È l'ora della punizione! Il gioco presenta grossi difetti tecnici, di inventiva o di giocabilità, e non dovrebbe essere preso in considerazione se non per farsi due risate.

VAI DI PERCENTUALE!

Quando recensiamo un gioco su C+VG lo analizziamo a dovere...

GRAFICA

Ha un bell'aspetto? Gli sprite sono adeguati al gioco in cui si trovano? Lo scrolling è ultrascattoso o megafluido? Questa voce riguarda l'aspetto più esteriore del gioco recensito.

SONORO

Più orecchiabile è la musica, più realistici sono gli effetti sonori e maggiore è il punteggio sotto questa voce.

GIOCABILITA'

Qui viene indicato se un gioco è divertente e coinvolgente. Più il voto è alto, più il gioco è... da giocare!

LONGEVITA'

Ci giocherete per mesi e mesi o lo riutilizzerete ben presto come sottobicchiere? Date un'occhiata alla percentuale di longevità e lo saprete!

GLOBALE

La voce più importante. Non è una media degli altri punteggi, ma li piglia comunque in considerazione - in altre parole vi dice se un gioco è bello o no.

I PUNTEGGI

90+ Un C+VG HIT! Un classico: da comprare assolutamente!
70-89 Un gran bel gioco che non è diventato un HIT! solo per un pelo. Dategli comunque un'occhiata.
50-69 Un giochillo discreto; consigliato ai fan del genere.
40-50 Oh mamma! Un gioco-delusione da lasciare sugli scaffali dei negozi.
15-39 Bleah! Regalatelo al vostro peggior nemico.
0-14 NO COMMENT!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT MAIL

Vendita per corrispondenza con più di 2.000 titoli disponibili:
per ulteriori informazioni telefona al numero (031) 300.174

Ecco le offerte del mese: (solo per gli ordini ricevuti entro il 20/10/91)

AMOS Compiler+Updater 1.3
(Amiga) Lit. 61.000

Elvira
(C64/Disco) Lit. 35.000

Wrath of the demon
(IBM) Lit. 61.000

MEGADRIVE

BUDHOKAN	99.000
DICK TRACY	99.000
LAST BATTLE	99.000
POPULOUS	99.000
RASTAN SAGA II	99.000
SPACE HARRIER II	99.000
SPACE INVADERS 1991	99.000
SWORD OF SODAN	99.000
WING OF WAR (GYNOUG)	105.000

SUPER FAMICON

BIG RUN	149.000
DARIUS TWIN	149.000
FINAL FIGHT	189.000
ULTRA MAN	149.000
YS	159.000

CBM64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONARE)

ATOMINO	25.000
BACK TO THE FUTURE 3	25.000
DICK TRACY	25.000
F1 GP CIRCUIT	25.000
HELL HOLE	25.000
HERO QUEST	29.000
MERCS	25.000
OVER THE NET	25.000
POWER UP (RACCOLTA)	39.000
SEGA MASTER MIX (RACCOLTA)	39.000
SHADOW DANCER	25.000
WARM UP	25.000
3D CONSTRUCTION KIT	49.000

AMSTRAD (CASSETTA)

(VERSIONI SU DISCO: TELEFONARE)

BACK TO THE FUTURE 3	19.500
DICK TRACY	19.500
GAZZA II	19.500
PREDATOR II	19.500
POWER UP (RACCOLTA)	29.000
TOYOTA GT RALLY	29.000
3D CONSTRUCTION KIT	TEL.

GAMEBOY

(PER GLI ACCESSORI: TELEFONARE)

BATMAN	59.000
BOOMERS ADVENTURE	54.000
BOXXLE	54.000
BUBBLE BOBBLE	54.000
BUGS BUNNY	54.000
CASTELVANIA	59.000
CASTILLIAN	64.000
CHASE HQ	59.000
CHESSMASTER	59.000
DOUBLE DRAGON	59.000
DR. MARIO	59.000
DRAGON'S LAIR	59.000
FINAL FANTASY LEGEND	64.000
FORTRESS OF FEAR	54.000
F1 RACE (CON ADATTATORE PER 4)	64.000
HUNT FOR RED OCTOBER	69.000
ILLUMINATOR (GIOCA AL BUIO!)	35.000
KUNG FU MASTER	54.000
KWIRK	54.000
NBA ALLSTAR BASKETBALL	59.000
NOBUNAGA'S AMBITION	69.000
PAPERBOY	54.000
ROBOCOP	59.000
R-TYPE	59.000
SNOOPY	54.000
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	59.000
WORLD CUP SOCCER	59.000
WWF SUPERSTARS	59.000

GAMEGEAR

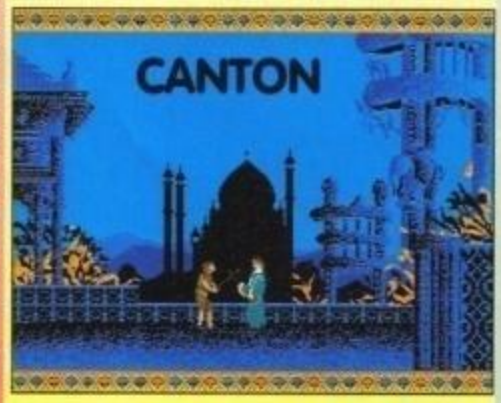
DRAGON CRYSTAL	59.000
G-LOC	65.000
GEAR STADIUM	TEL.
MICKEY MOUSE CASTLE ILLUSION	65.000
PSYCHIC WORLD	59.000
REVENGE OF DRACOON	59.000
SUPER MONACO GP	65.000

LYNX

WORLD CLASS SOCCER	69.000

AMIGA

AMOS COMPILER+UPDATER 1.3	OFFERTA
ARNHEM	39.000
ATOMINO	49.000
BARD'S TALE III	59.000
C.Y. ADVANCED FLIGHT TRAINER	59.000
CANTON (1MB TUTTO IN ITALIANO)	49.000



CENTURION	59.000
CARDINAL OF THE KREMLIN	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST	69.000
DEATH KNIGHTS OF KRINN	69.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
FEMME FATALE (NEW VERSION)	69.000
F1 GP CIRCUIT	29.000
F15 STRIKE EAGLE II	69.000
GEM'X	39.000
KICK OFF II DATA DISKS	TEL.
LIFE & DEATH	49.000
MIDWINTER II	69.000
RAILROAD TYCOON	69.000
RENEGADE LEGION: INTERCEPTOR	TEL.
SEX OLYMPICS (VM18)	65.000
SHADOW DANCER	29.000
SIM CITY GRAPHICS (VOL 1 O 2)	59.000
TOKI	29.000
WONDERLAND: DREAM THE DREAM	69.000
3D CONSTRUCTION KIT	99.000

CDTV TELEFONARE

IBM

CARDINAL OF THE KREMLIN	TEL.
CASTLES	59.000
CONFLICT IN MIDDLE EAST (SOLO 3")	69.000
C.Y. AIR COMBAT	69.000
DUCK TALES	59.000
ELITE PLUS	89.000
EYE OF BEHOLDER	69.000
F16 FALCON V3	TEL.
FEMME FATALE VM18 (SOLO 5"/1.2MB)	69.000
HARPOON SET #3 (SOLO 5")	49.000
HEART OF CHINA (VGA 256 COL)	89.000
MARIO ANDRETTI RACING	59.000
MARTIAN DREAMS	69.000
MEDIEVAL LORD	69.000
NOBUNAGA AMBITION II (SOLO 5")	99.000
PREDATOR II	29.000
PRO TENNIS 2	49.000
SECRET OF MONKEY ISLAND	69.000
SECRET OF MONKEY ISL (VGA 256 COL)	89.000
SPACE QUEST IV (VGA 256 COL)	79.000
SPIRIT OF EXCALIBUR	59.000
STUNT DRIVER	TEL.
WING COMMANDER: MISSION II	29.000

IBM (CONFEZIONE DOPPIA)

ARACHNOPHOBIA	TEL.
F29 RETALIATOR	59.000
LEMMINGS	69.000
NAM	59.000

CLUE BOOKS

BARD'S TALE III	25.000
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	25.000
EYE OF THE BEHOLDER	25.000
F16 FALCON AIR COMBAT	35.000
KING QUEST OFFICIAL BOOK (1/4)	29.000
HERO'S QUEST II	TEL.
LEISURE SUIT LARRY STORY (1/3)	29.000
RISE OF THE DRAGON	25.000
SIM CITY/EARTH MASTER	39.000
SPACE QUEST IV	25.000

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
CVG — Spese di spedizione Lit.		6.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC

ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSi ☐ VISA ☐

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÁ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE
ST	OTTOBRE
SPECTRUM	OTTOBRE
AMSTRAD	OTTOBRE
C64	OTTOBRE

ALIEN STORM

Tra poco dovrebbe uscire la conversione della US Gold di questo stupendo blastatuto della Sega. Siamo riusciti a spiarlo in anteprima - e il mese prossimo vi daremo la recensione completa!

Alien Storm è stato uno dei grandi successi del 1990, soprattutto perché mischiava un'azione simile a *Golden Axe* con fucili e fruste laser! La storia è piuttosto idiota: delle spore extraterrestri hanno fatto mutare animali e oggetti, e le uniche persone che possano impedire alle Cabine Telefoniche Slinguazzose di Urano di conquistare la Terra sono tre tizi che vendono hamburger di alieno e nel tempo libero fanno gli eroi spaziali.

La versione domestica del gioco è opera della US Gold, che ha dato alla Tiertex l'incarico. Da quel che abbiamo visto delle versioni per Spectrum e ST, il risultato sembra già molto buono, ma vi daremo la conferma definitiva il mese prossimo.

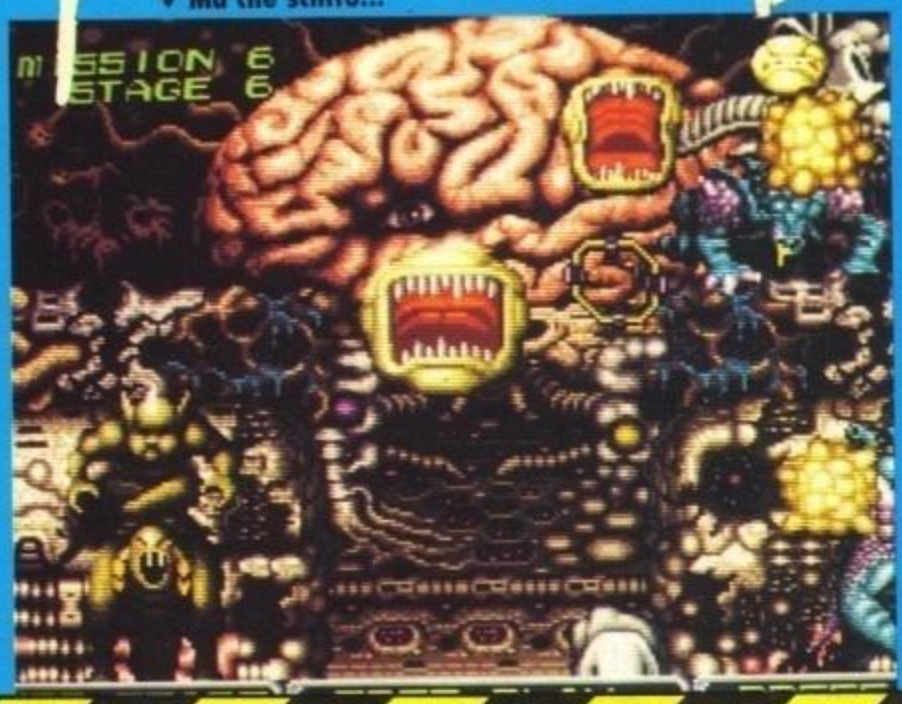
LO POSSIAMO RICOSTRUIRE...

Nella sezione bonus il giocatore corre velocissimo attraverso le orde aliene, blastando mostri strada facendo. Una volta arrivati in fondo al percorso, la prestazione offerta viene valutata da alcuni giudici presi in prestito dai vecchi coin-op della Sega (fra cui il nano di *Golden Axe*), e il bonus dipenderà dai loro voti.

SCROLLING E LASER

La maggior parte dell'azione ha luogo su scenari a scorrimento orizzontale. Purtroppo, le armi in dotazione non hanno una grande gittata, così a volte conviene addirittura usare i supercannoni direttamente per prendere a mazzate in testa i mostri!

▼ Ma che schifo...



▼ Devastazione garantita.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Scooter s'è incavolato!

▲ Il nostro eroe è circondato!

DISTRUZIONE PARALLATTICA IN 3D

Altre sezioni del gioco sono ambientate all'interno di palazzi pullulanti di alieni. In queste fasi bisogna fare più danno possibile per stanare i mostri, indi blastarli con l'efficacia di un terminator.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	OTTOBRE
ST	OTTOBRE
SPECTRUM	OTTOBRE
AMSTRAD	OTTOBRE
C64	OTTOBRE

MEGAMASSACRO

Tra un paio di mesi arriverà in diretta dal Giappone anche la versione per Megadrive di *Alien Storm*. La US Gold si è basata proprio su questa versione per la sua conversione, soprattutto perché ha più livelli del gioco da bar.

ALIEN STORM: IL COIN-OP

Alien Storm dovrebbe essere il seguito del famoso coin-op *Alien Syndrome*, ma alla Sega hanno esagerato e reso possibile giocare addirittura in tre contemporaneamente! Nelle versioni domestiche si può blastare solo in due per volta e grafica e sonoro sono stati un pochino ridotti (queste foto sono del coin-op), ma lo schema di gioco è rimasto intatto.

ECCO I NOSTRI EROI

GORDON

Gordon è un tipo in gamba. E' veloce e in grado di compiere ogni acrobazia. E' anche armato di un immenso cannone laser (purtroppo a corto raggio).

KALRA

Sarà una donna, ma combatte come un carro armato. La sua arma è un efficacissimo lanciafiamme!

SCOOTER

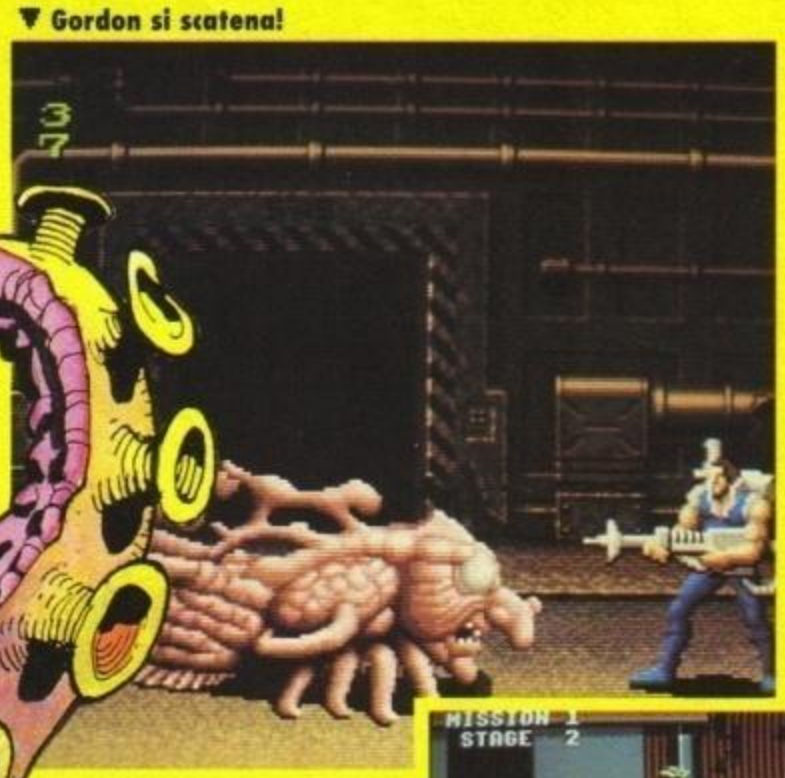
Incredibile caso di androide perverso, Scooter porta con sé una frusta laser.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

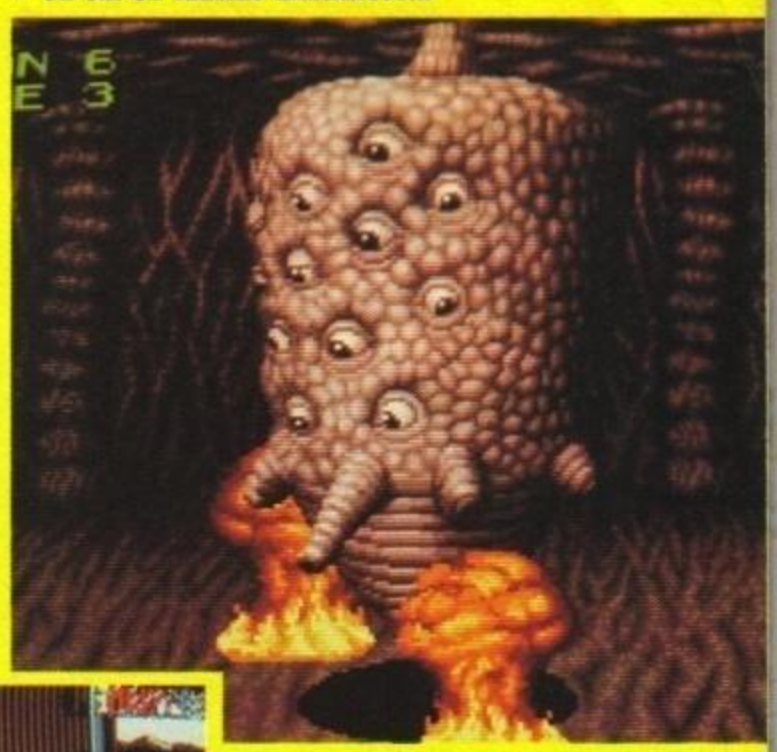
http://www.oldgamesitalia.net/

▼ La presentazione del coin-op.

▼ Gordon si scatena!



▼ Oh-oh! Un tantino minaccioso...

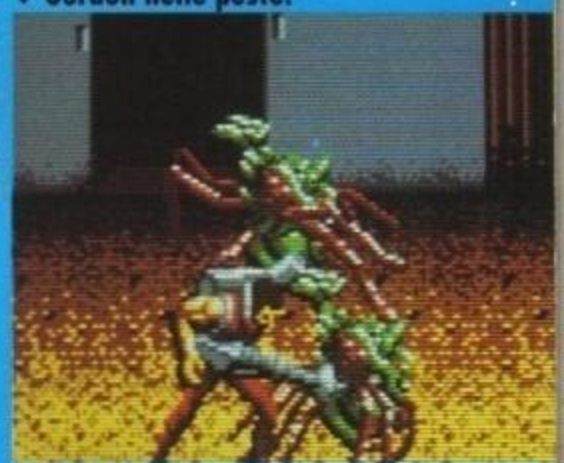


Come faranno a far stare tutta 'sta roba su un ST?

ALIEN ST-ORM

Da quel che sembra, la versione per ST di *Alien Storm* è molto fedele all'originale. L'azione blasta-alieni è identica a quella del coin-op, e benché lo scrolling sia un po' scattoso (soprattutto nella sezione ultraveloce), rimane un titolo davvero interessante.

▼ Gordon nelle peste.



▼ La parte in 3D parallattico.

▲ Blastorama sull'ST!

▼ La selezione dei personaggi su Spectrum.

DISTRUZIONE SPETTRALE

La versione per Spectrum di *Alien Storm* è quella più vicina al completamento, e sembra stupenda. Benché la grafica sia essenzialmente monocromatica, l'azione è megaveloce e sono state inserite tutte le sezioni del gioco a gettoni. Ci sono tutti e tre i protagonisti, capaci di ogni loro mossa caratteristica: perfetto!

▼ Pronti all'azione

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

VERSIONE	DATA
MASTER SYSTEM	OTTOBRE

I prorietari di console Sega 8-bit non sorridono mai quando si parla di shoot 'em up a scorrimento verticale (il migliore su questa macchina rimane ancora il vecchio *Powerstrike*). Ma tra poco le cose cambieranno, grazie alla Mirrorsoft che ha deciso di convertire per il Master System nientemeno che *Xenon 2 - Megablast*!

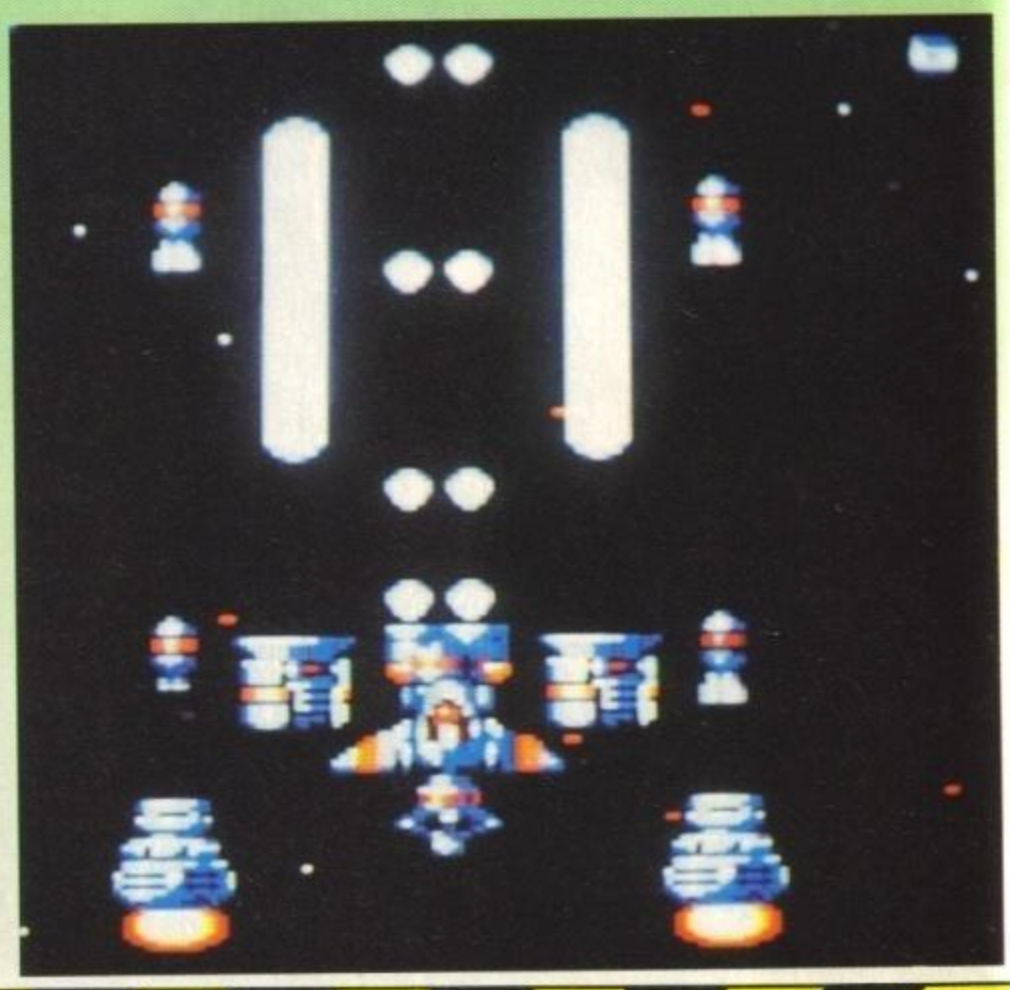
Lo scopo del gioco è piuttosto semplice. Si viaggia su scenari a scorrimento verticale blastando & triturando alieni xeniti con l'aiuto di una astronave coi fiocchi. Ci sono un sacco di bonus da prendere, e vanno da laser industriali a mitragliatrici e missili. Alla Mirrorsoft giurano che il gioco finito sarà disponibile per settembre. Aggiungiamo un mesetto di probabili ritardi dovuti all'importazione, e prima di Natale dovremmo gustarci un gioco eccezionale! La recensione arriverà - come sempre - non appena possibile.

XEN

MEGA

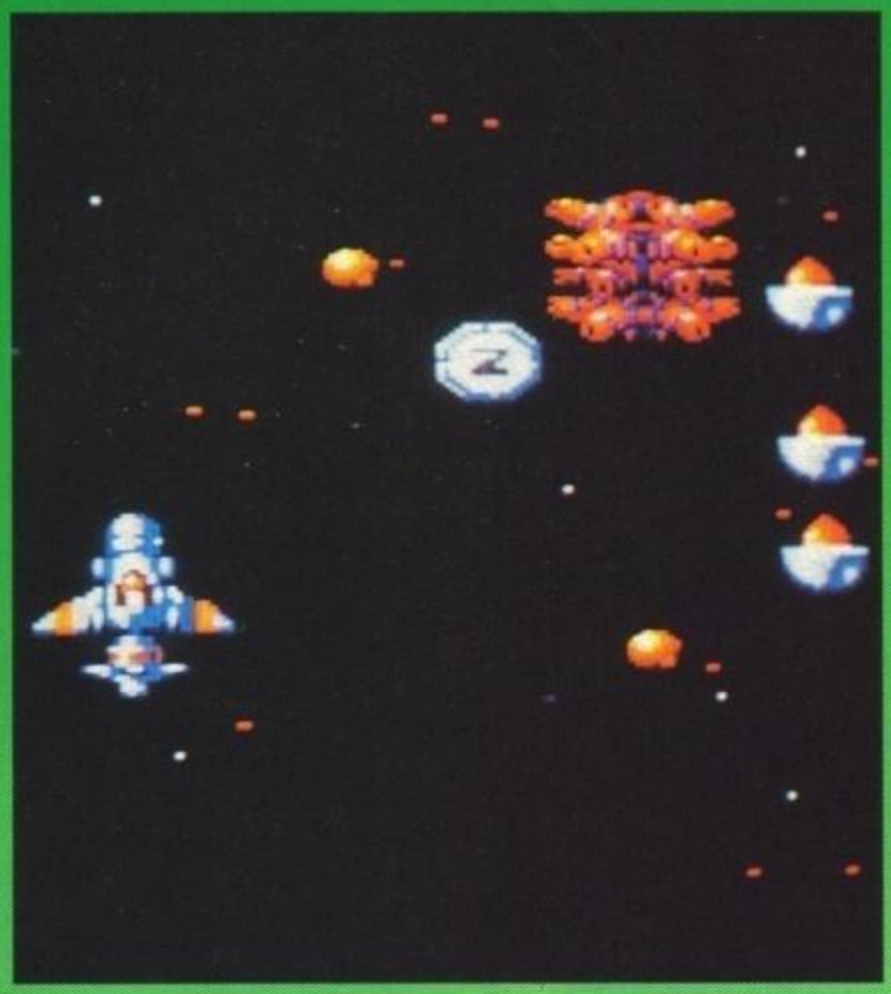
PERCHE' TANTO ODIO?

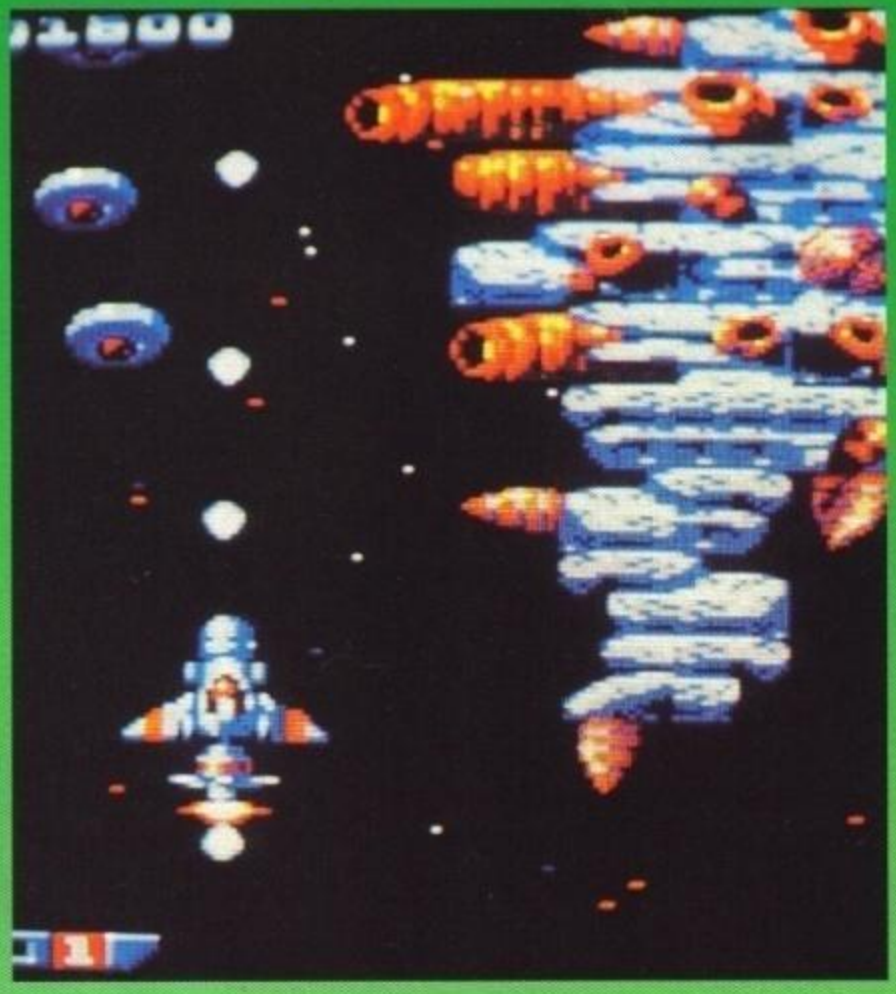
La versione per Amiga conteneva cinque livelli, ma per via della poca memoria disponibile sul Master System ce ne saranno solo tre (i migliori). Gli xeniti hanno piazzato delle cronobombe in diverse ere della storia terrestre, e il nostro veicolo spaziotemporale deve preservare la storia eliminando ogni bomba. Ma gli xeniti non staranno certo a guardare...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





XENON 2
MEGABLAST

IN GIRO A FAR SPESE

Alla fine di ogni livello, dopo aver soppresso il megamostrone di turno, ci si ritrova in un negozio. Qui il giocatore può far sue nuove armi e liberarsi di quelle ormai inutili. Colpi laterali, posteriori, mine, satelliti, energia extra, megalaser e mitragliatrici - yeah! Peccato che ci vogliano i soldi...

LE VERSIONI A CONFRONTO

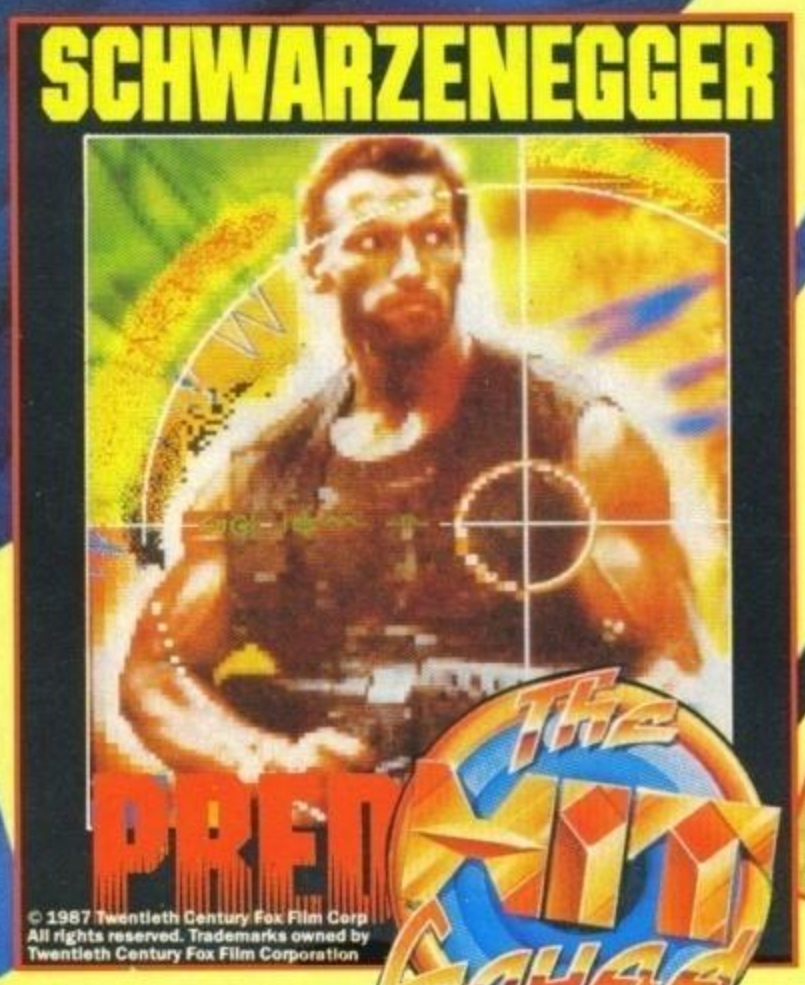
Le versioni per ST e Amiga di *Xenon 2 - Megablast* si erano meritate ottimi voti - ben 95% e 96%! Da quel che abbiamo visto della conversione, la grafica sembra molto simile a quella originale, e l'azione rallenta solo quando lo schermo è strapieno di sprite. E flickerio anche pochissimo!

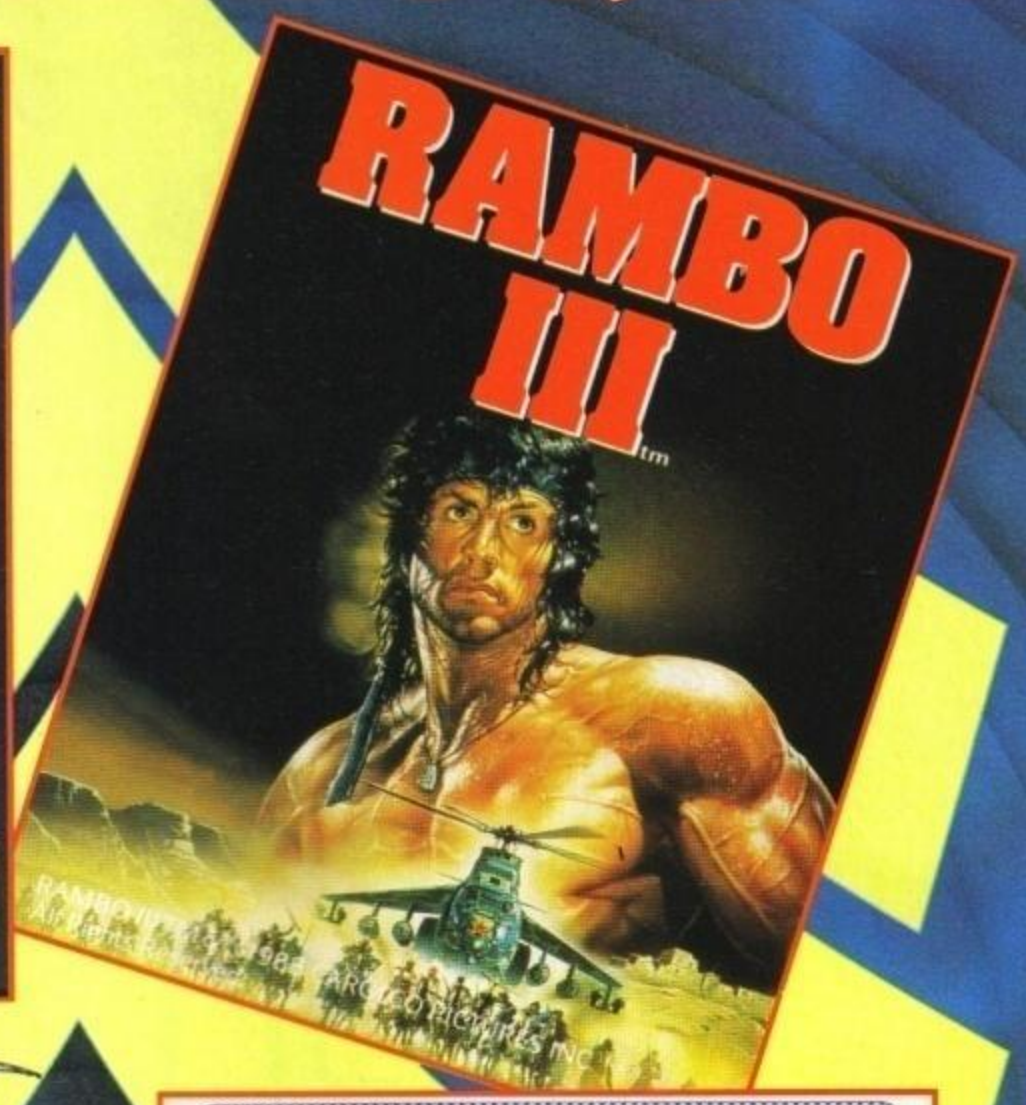
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

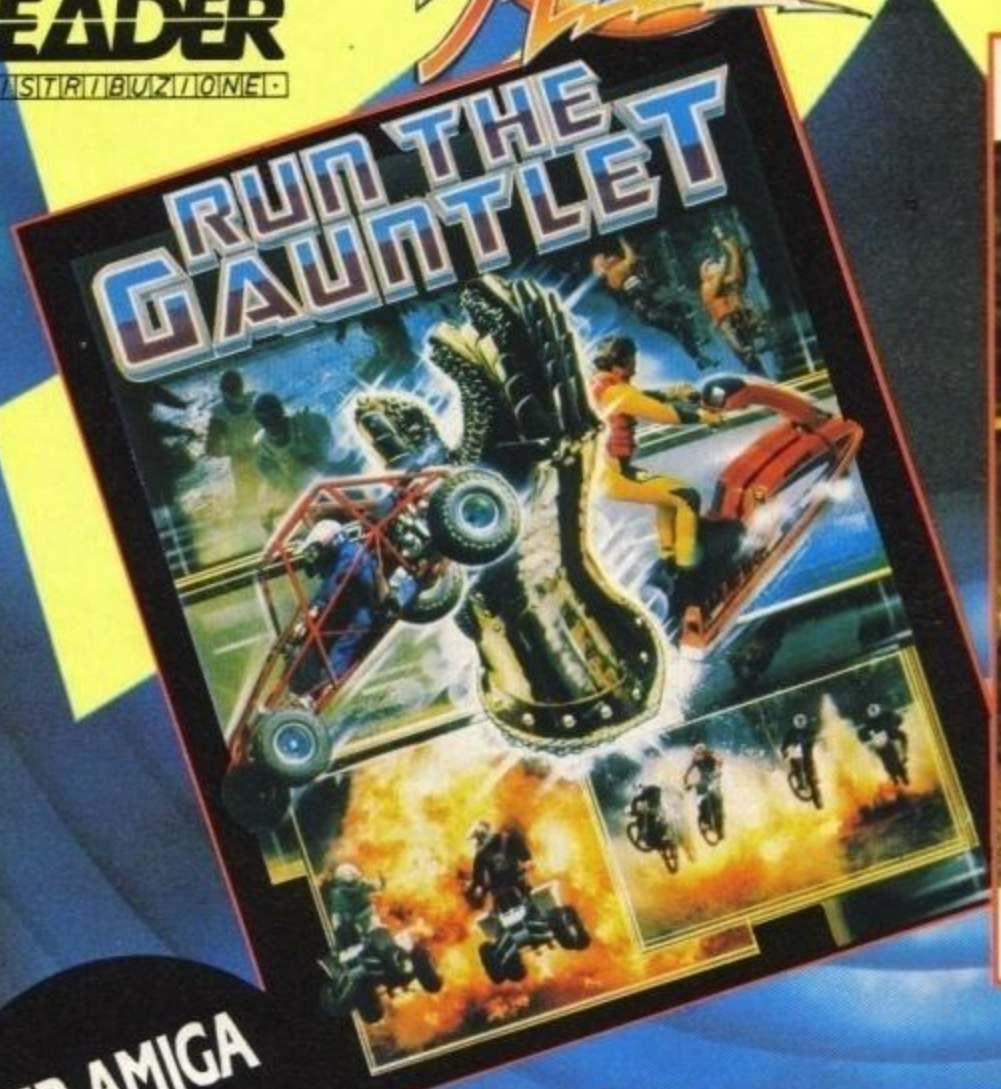
TAKE ON THE SQUAD

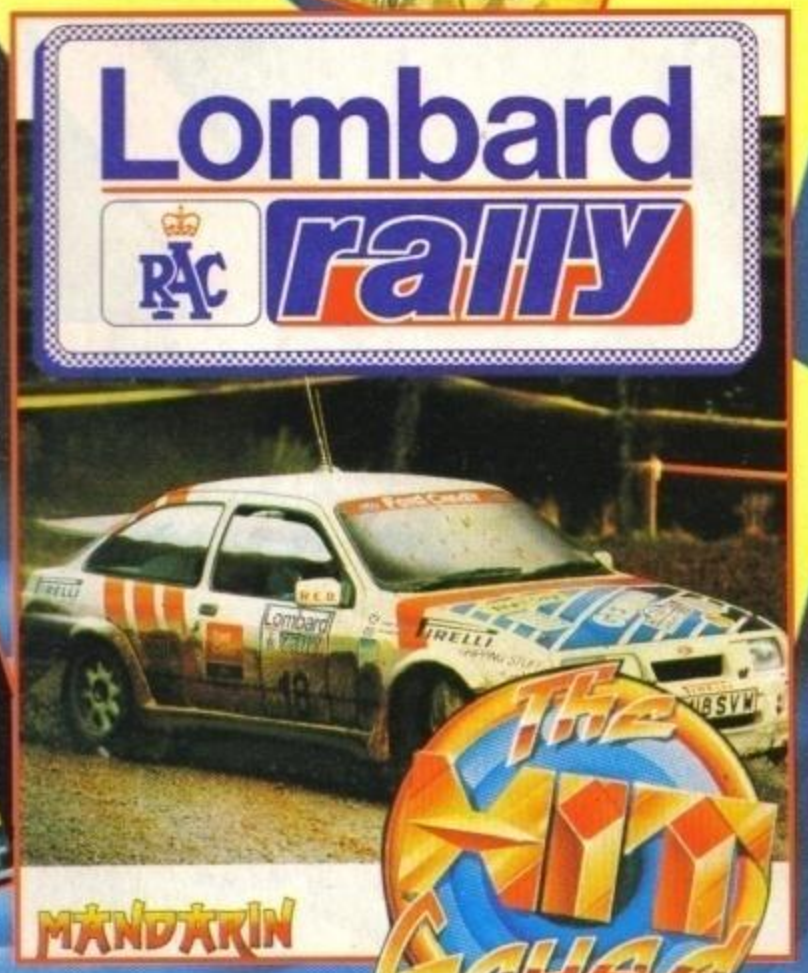




The Hit Squad

LEADER
DISTRIBUZIONE





The Hit Squad

PER AMIGA A LIT. 19.500!

PLAY THE HITS

HIT NAMES • HIT GAMES • HIT SQUAD

THE HIT SQUAD · P.O. BOX 350 · MANCHESTER M60 9LX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

VERSIONE	DATA
AMIGA	NON COMUNICATA

GALACTIC

THE VISION GAME

STAVROS FASOULAS

Del massimo programmatore finlandese non si hanno notizie dal 1988, anno in cui ipnotizzò i sessantaquattristi con il mitico *QueDex (Quest for Ultimate Dexterity)*. Ora Stavros Fasoulas si appresta ad ammaliare gli amighisti con *Galactic: The Vision Game*. Sullo scenario di gioco non c'è molto da dire. Il giocatore interpreta il ruolo del re di una galassia lontana che si diverte un casino a giocare al Gioco Galattico. Non c'è obiettivo effettivo: solo veloce, frenetica azione nel guidare il Re nel blastare tutto-ciò-che-ha-davanti-al-naso con carte da gioco esplosive. Lo scopo è sopravvivere il più a lungo possibile! *Galactic* è in lavorazione da sette mesi e la maggior parte della grafica e dello schema di gioco è ormai pronta. Stavvy si è adoprato perché il gioco girasse sull'Amiga a 50 fotogrammi al secondo (come un coin-op) e ci fossero sempre più di 50 sprite contemporanemamente sullo schermo. A giudicare dalle foto, *Galactic* sembra una roba seria e siamo portati a credere che sia uno dei giochi più veloci di tutti i tempi (Stavros sostiene che è più veloce di *Defender* e *Stargate* messi insieme). Per mantenere l'azione veloce e fluida, *Galactic* avrà un solo caricamento, per cui non ci sarà bisogno di aspettare che venga caricato ogni livello! *Galactic* promette di essere uno dei più giocabili programmi che abbiano mai riempito le memorie di un computer a 16-bit e noi non vediamo l'ora di riceverne una copia finita!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

Questo mese non posso che inaugurare la rubrica con dei ringraziamenti. Sono infatti moltissime le lettere che si complimentano con tutti i redattori per il nuovo aspetto di C+VG. C'è chi elogia Simon per le recensioni "portatili" e sportive, chi Federico per la sua nostalgica (ma neanche troppo) rubrica sui flipper, chi Maurizio, il Ritardatario Perenne, chi ancora Paolo e Marco per il loro inimitabile stile - sempre professionale ma composto per gran parte da follia pura. E poi c'è chi tesse grandi lodi per quel che scrivo io (Fabio), compresa questa Posta. Grazie, grazie a tutti a nome della redazione intera: con lettori come voi anche giornate assurde come questa (34 gradi all'ombra, niente aria condizionata e già sette ore passate a scrivere) diventano sopportabili, e la voglia di fare qualche sforzo in più per soddisfarvi sempre meglio con un C+VG di volta in volta più bello non manca mai.

E ora vediamo qualcuna fra le centinaia e centinaia di lettere speditici: voi continuate così - se non siete stati pubblicati questa volta, magari sarete sul prossimo numero!

VOGLIO FARE IL REDATTORE!

Vai col Toz!
Scusami l'esordio alquanto strano, ma questa frase è divenuta per me qualcosa di vitale. Lo scrivo sui banchi e sulle pareti della scuola, nei diari e sugli astucci dei miei compagni. E il divertimento è assicurato quando gli amici mi chiedono: "Toz. Che è? Forse un dopobarba? O un cocktail? No, aspetta, forse ho capito: è una nuova moda importata dagli U.S.A.!".

(A questo punto c'è un lungo racconto di quel che ha dovuto sopportare Emiliano quando ha spiegato a un suo professore di voler diventare un recensore di videogiochi - NdR)

Io non sono proprio un redattore ma, lo ripeto, mi piacerebbe molto divenirlo. E questo mi è impedito principalmente dal luogo in cui abito: Cologna Veneta, un paesello in provincia di Verona. Ora, Fabio, vorrei porti delle domande: come potrei riuscire nel mio sogno tanto agognato? Sarei disposto a intraprendere qualche viaggio o compiere sacrifici, ma le possibilità - nel mio caso - esistono? Ho già contattato la redazione di una rivista, ma mi accetteranno? Ho 17 anni e ho frequentato il terzo anno del liceo scientifico: questo fattore può condizionarmi?
Affettuosamente vostro,
Emiliano Ferragosto

La tua lettera non è certo la prima che chiede informazioni riguardo al nebuloso mondo dei recensori di videogiochi, e una richiesta tanto sentita e dettagliata non può che meritare una adeguata risposta. Innanzitutto, devo purtroppo confermare i tuoi timori: i tempi di lavoro in una rivista come C+VG o le altre pubblicazioni del settore sono tanto stretti che collaborare da una città distante dalla redazione è davvero improponibile per questioni di praticità. Nonostante questo, ti auguro di riuscire nell'intento di lavorare in qualche altra rivista, soprattutto perché dalla tua lettera traspare una buona conoscenza del settore e un'ottima padronanza dell'italiano - qualità indispensabili per diventare un buon giornalista specializzato. In ogni caso ti servirà però anche una altrettanto buona conoscenza dell'inglese (o del giapponese, visto come si sta evolvendo il mercato!), ed è anche per questo che ti consiglio soprattutto di continuare gli studi e diplomarti prima di pensare a "viaggi & sacrifici"; quello del recensore è un bellissimo lavoro, ma a meno di raggiungere livelli di professionalità e fama fuori dal normale non è sufficiente per guadagnarsi da vivere decentemente (per

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

darti un'idea, in Italia siamo circa cinque a vivere unicamente di questo lavoro), così avere un titolo di studio ti sarà comunque utile. Nel frattempo, sono lieto di informarti che i testi essenziali per una preparazione completa (ossia un C+VG al mese) ti verranno recapitati direttamente a casa in abbonamento come premio per la lettera (purtroppo tagliata) del mese. Ricorda che la cosa più importante è comunque riuscire a scorgere sempre l'aspetto ludico in ogni situazione: fintanto che sui muri avrai voglia di scrivere "Vai col Toz!" invece che slogan politici od oscenità varie, sarai certo sulla buona strada.

I MEGACATTIVI

Mitica redazione di C+VG, Siamo Carlo e Marco, due possessori di Sega Megadrive; vi scriviamo per porvi alcuni rimproveri: per prima cosa gradiremmo che toglieste quello schifo di Bytesize. Ma vi sembrano recensioni decenti? Sinceramente a noi no! Sono decisamente microscopiche. Potreste sostituirli con vere e proprie recensioni, con tanto di fotografie e pareri allegati; e non veniteci a raccontare che vi mancano le pagine.

In secondo luogo, per favore aumentate le recensioni per il Megadrive che sono molto poche e togliete quelle per C64 e dei flipper che non interessano a nessuno. Ora vorremmo porvi alcune domande:
1) Quali giochi sono in progetto per il CD-ROM del M.D.?
2) Il sonoro del Super Famicom è migliore del sonoro del M.D.? E quanti megabyte ha il Super Famicom?
3) *Final Fight* uscirà per il M.D.? Se sì, quando?
4) E' vero che la Sega ha in progetto il Megadrive II a 32-bit?

Arrivederci alla prossima lettera,
Carlo & Marco

Ragazzi, potete anche non crederci, ma se abbiamo inserito i Bytesize è proprio perché ci mancano le pagine. Oltretutto, è un sistema abbastanza comodo per avere un'idea su quel che è uscito per i vari sistemi senza dover rileggere la stessa recensione in undici versioni! Riguardo al vostro commento su C64 e flipper, sappiate che il primo continua a essere il computer più diffuso in Italia, mentre Federico e i suoi seguaci si sono già messi sulle vostre tracce... Ad ogni modo:
1) Non è stato ancora comunicato nulla.
2) Sì, e tanto. Come in tutti i sistemi, la memoria a disposizione varia da cartuccia a cartuccia.
3) No: è uno dei titoli di punta del Super Famicom e alla Nintendo se lo tengono ben stretto.
4) Sì, e al CES di Chicago c'era anche un prototipo funzionante. Ora bisogna solo vedere quando uscirà.

GRRR!

Non vi sembra di essere troppo severi quando affibbiate i voti ai giochi?
Francesco Raimo

Ci sono riviste capaci di stampare cose tipo: "Questo gioco è brutto da vedere ed è ingiocabile... 95%!" Poi ci sono quelli che vedono una schermata e sparano un voto. Infine ci sono quelle riviste che fanno 5 servizi speciali al mese sullo stesso gioco pur di fare piacere a una software house o un distributore amico dell'editore. A dar retta a quella gente, ciascuno di noi butterebbe al vento centinaia di migliaia di lire ogni mese per comprare software in realtà mediocre o addirittura scadente. Qui a C+VG invece cerchiamo di parlare sempre a ragion veduta e gioco provato (tranne quando ci affidiamo alle megapreview provenienti dai nostri colleghi inglesi, che sono comunque piuttosto affidabili): in questo modo i nostri lettori possono veramente fidarsi dei voti pubblicati, e spendere nel migliore dei modi i loro risparmi. Se dessimo più di 90% a tutti i giochi presentati, non pensi che sarebbe ben peggio?

I VINCITORI NON USANO DROGA

Egregia redazione di C+VG, Ci rendiamo tutti conto che la situazione sociale delle sale giochi sono in ribasso: le sale giochi sono posti di ritrovo per coloro che amano i videogiochi o per gli spacciatori di droga? Probabilmente per gli spacciatori, visto che è ben risaputo che le sale della nostra provincia (Grosseto) sono centri del traffico della droga. Mi è stato più volte consigliato di non entrare nelle sale giochi della mia città e sono stato costretto a indirizzarmi su piccole sale con stretta vicinanza e sorveglianza di un addetto o del gestore per paura di imbattermi negli spacciatori che, tra l'altro, per mia fortuna non ho mai visto. La paura di ogni videogiocatore che si avventura nelle sale è di scontrarsi con questi loschi nemici e quindi di entrare nel circolo vizioso dei drogati da cui si esce solo in extremis se non si cura subito l'intossicazione. Voglio concludere questa lettera invitando ogni persona che frequenti le sale a evitare queste persone facendo così del

SHOWROOM SDF
SOFTCENTER
HI-FI - COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427
VI OFFRE
Tutte le novità software
PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mail Bag

loro meglio per aiutare le forze dell'ordine che già si impegnano molto per debellare il nemico.
Gabriele Cresti

Parole sante, Gabriele!

Anche se magari la situazione in realtà non è così apocalittica come l'hai descritta tu, resta il fatto che il mondo delle sale giochi potrebbe essere un po' più controllato e un po' meglio frequentato. Penso che anche Maurizio, che praticamente vive in sala giochi, sia d'accordo su questo punto, e possa dispensarci parte della sua infinita saggezza al riguardo (vai a dare un'occhiata alla sua rubrica).
Da parte mia - anche a costo di sembrare un cartone animato - non posso che ricordare a tutti una cosa:
DITE "NO" ALLA DROGA!!!

Fai la scelta giusta!

Vai da PIXEL

LINEA COMMODORE®
PC COMPATIBILI
CONSOLLE - HARDWARE E SOFTWARE
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS.
DA NOI TROVERAI I FAVOLOSI
SEGA MEGADRIVE® E NINTENDO
GAMEBOY® IMPORTATI DAL
GIAPPONE.
INOLTRE:
CONSULENZA
SULL'ACQUISTO
RIPARAZIONI IN
48 ORE
PERMUTE COMPUTERS
VENDITA PER
CORRISPONDENZA.

Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina

Ritagliando questo Coupon un simpatico Omaggio

UN PC PER AMICO

Cari amici di C+VG,
Ho alcune tormentanti domande da farvi:
1) Io sono uno degli sfortunati possessori dell'Olivetti Prodest PC 128 e vorrei passare a un PC IBM compatibile; quali sono le caratteristiche minime che deve avere questo computere per essere apprezzabile nei giochi e nei programmi?
2) Con quali macchine vengono creati i coin-op?
3) Perché recensite pochi giochi per PC?
4) Sono un fan di Dylan Dog. Ho saputo grazie a voi che è finalmente uscito il suo RPG, vorrei sapre se qualche software house ha intenzione di creare un videogioco di questo personaggio.
Marco Salvi

Non ti tormentare più, per carità!
1) Per giocare decentemente con un PC devi avere un clock di più di 20 MHz, scheda grafica VGA o SuperVGA (con relativo monitor), un drive da 3.5 e uno da 5.25, hard disk da almeno 40 Mb, scheda audio Sound Blaster o AdLib e possibilmente una scheda joystick con relativo joystick. Per lavorare per fortuna basta molto meno.
2) Ogni casa ha il suo sistema di sviluppo, che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tiene totalmente segreto. Ho però passato la domanda a Maurizio, che cercherà di rispondere nella sua rubrica.
3) Perché quelli belli sono pochi, e comunque per ora i PC non vengono usati da molta gente per scopi ludici. Col crescere del mercato cresceranno anche le pagine.
4) La Sergio Bonelli Editore ha affidato la realizzazione di un videogioco basato su Dylan Dog a una software house italiana. Si tratta di un comune gioco d'azione con visuale laterale; la grafica è discreta, ma non posso dirti niente di certo sugli altri aspetti del gioco, ispirato al numero 5 del fumetto.

MASTER SYSTEM II

Molti lettori ci hanno scritto chiedendo informazioni riguardo il Master System II, misteriosa console della Sega presentata in televisione e sulla stampa specializzata con poche spiegazioni tecniche. La realtà è, come sempre, molto più semplice di quanto si possa credere: il Master System II non è altro che la normale console a 8-bit della Sega con una diversa carrozzeria. Le prestazioni tecniche sono assolutamente identiche a quelle del Master System, e di cosneguenza anche la compatibilità con le vecchie cartucce è completa. Tutto qui.

IL LOCULO DEI CLUB

Amiga (on-line):
Visoft Club
c/o Salvatore Incardona,
V. Di Stefano 109,
90047 Partinico (PA)
Gruppo di Ricerca su Amiga: Daniele Tosti,
V. Diaz 8,
00044 Frascati (Roma)
PC e Compatibili:
Andrea Corsini,
V. Grosseto 18,
58020 Grilli (GR)

E ORA DUE PAROLE DALLA REGIA

- Trucchi & soluzioni
Su C+VG vengono pubblicate solo soluzioni complete e trucchi ottenibili senza manomettere il programma in uso (se bisogna usare il reset, riscrivere codice o pasticciare con qualche cartuccia non lo vogliamo). Potete spedire i vostri capolavori all'apposita rubrica, indicando chiaramente "PLAYMASTER" sulla busta. Se mandate delle mappe, fatelo possibilmente su fogli bianchi - niente quadretti, righe o fiorellini) e scrivendo & disegnando solo in nero: potranno essere riprodotte più facilmente.
- Richieste d'aiuto
Da questo mese è in funzione una "hotline" telefonica. Potete telefonare allo 02/6948295 dalle 14 alle 17 di ogni lunedì, mercoledì e venerdì, e i nostri esperti cercheranno di risolvere tutti i vostri problemi videogiochistici.
- Club & contatti
Se avete fondato un club, o semplicemente state cercando altra gente con i vostri interessi, mandate il vostro indirizzo e la categoria d'interesse (es. "Console Gamate", "Giochi di Ruolo", "Frittatine Senegalesi" eccetera) in una busta su cui sia indicato chiaramente "CLUB", possibilmente separata da altre eventuali lettere o comunicazioni. Non pubblicheremo numeri telefonici.

Seguendo queste raccomandazioni accelererete di molto i tempi di smistamento e pubblicazione delle vostre comunicazioni: una rivista migliore dipende anche da voi.

electronics PERFORMANCE

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 MENSILI

Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 Monza (Milano) - telefono 039/744164

Amiga 500 (conf. completa)		L. 719.000
Amiga 2000 (conf. completa)		L. 1.600.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.		L. 190.000
Espansione 512K Amiga c/clock e disconnect		L. 130.000
Espansione Amiga 500-1000 est. 2 Mb		L. 450.000
Monitor colore AMIGA/PC/C 64 ecc.		L. 490.000
Stampante c/doppia interf. AMIGA-C. 64-PC		L. 395.000
Stampante a getto d'inchiostro 1270 AMIGA/PC		L. 420.000
Videodigitalizzatori AMIGA	da	L. 150.000
Handy Scanner per Amiga		L. 490.000
Penna ottica AMIGA/C. 64 con programma		L. 35.000
Mouse AMIGA		L. 59.000
Mouse ottico AMIGA o PC		L. 95.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD/ATARI		L. 95.000
Modem esterni per AMIGA e PC		L. 350.000
Scheda Janus XT con drive da 5" 1/4		L. 490.000
COMMODORE 64 NEW		L. 250.000
Registratori per C. 64	da	L. 59.000
Regolatore elettr. testine registr.		L. 19.000
Duplicatore cassette registr. C. 64		L. 18.000
Disk drive 1541 II per Commodore 64		L. 350.000
Cartucce sprot. copy. veloc. multifunzione		L. 65.000
Kit puliscitestine Drive 3" 1/2 - 5" 1/4		L. 15.000
Dischi 5" 1/4 df. dd - 3" 1/2 df. dd		L. 1.000
Joystick c/cloches BAR manuale		L. 9.000
Joystick c/3 spari manuali imp. anatomica		L. 10.000
Joystich c/3 spari + autofire		L. 15.000
Joystick c/3 spari + microswitches		L. 25.000
Joystick con leva acciaio		L. 20.000
Joystick MOUSE digitale a sensori		L. 45.000
Cavo sdoppiatore Joystick-Mouse x Amiga		L. 19.000
Sistema AT 286 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.200.000
Sistema AT 386 Herc./CGA/Dr. 5" 1/4 1,2 Mb.		L. 1.790.000
Drive PC XT/AT int. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 125.000
Drive PC XT/AT ext. 3" 1/2-5" 1/4 da 360K a 1,44	da	L. 225.000
Hard disk 40MB. 5" 1/4 o 3" 1/2 XT o AT		L. 575.000
Scheda EGA 640 x 480 comp. EGA, CGA, MDA,HERCUL.		L. 125.000
Scheda EGA 1024 X 480 comp. EGA, CGA, MDA, HERCUL.		L. 150.000
Scheda VGA 800 X 600 comp. VGA, EGA, CGA, HERCUL.		L. 145.000
Scheda VGA 1024 X 768 Mb 1 per PC XT, AT, PS2		L. 290.000
Scheda XT, AT, Multi I/O Parallela Seriale Giochi		L. 29.000
Scheda Giochi XT, AT con 2 porte Joystick		L. 29.000
Vasta gamma di Joystick per PC XT, AT	da	L. 19.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA + Software		L. 350.000
Mouse PC XT, AT, PS2 con software		L. 45.000
Mouse otttico PC XT, AT, c/tappetino + software		L. 95.000
Nastri per stampanti di ogni tipo		Telefonare
Copricomputer Plexiglas per PC, Amiga, C. 64 ecc.		Telefonare
Portadischi 3" 1/2 e 5" 1/4 da 10 a 200 pz.	da	L. 4.500

SOFTWARE E GIOCHI ORIGINALI DIRETTAMENTE DALL'INGHILTERRA A PREZZI CONCORRENZIALI PER: AMIGA, COMMODORE 64 (disco/cassetta), PC MSDOS (5"1/4 - 3"1/2), AMSTRAD, ATARI, NINTENDO, GAME BOY, MSX, ecc. ecc...

Per avere la LISTA dei giochi per il tuo computer o video games, invia una lettera a: Electronics PERFORMANCE - Via San Fruttuoso, 16/A - 20052 MONZA - allega un francobollo da L. 750. = e ti verrà subito spedita.

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO TUTTI IVA INCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

ALIENI, CYBORG E TANTI GUAI

Siamo entrati in possesso di un primo elenco di giochi ispirati a grandi film che dovrebbero uscire verso Natale. I tre fortunati sono *Aliens 3*, *Robocop 3* e *Captain Hook*.

Aliens 3 sarà opera della Mirrorsoft, che ha intenzione di applicare "concetti innovativi e spettacolari" per far rendere al meglio questa conversione. Nel film recita come sempre Sigourney Waever, e grazie a una trama particolarmente acida (con monasteri volanti, alieni buoni e probabilmente una comparsa speciale di Predator) dovrebbe essere bello quanto i precedenti. Fra le prime curiosità, abbiamo saputo che questa volta i buoni usano armi molto primordiali - tipo coltelli e clave - e che parte delle riprese si è svolta sulle spiagge inglesi, tanto brutte da sembrare un pianeta alieno!

Di *Robocop III* abbiamo già detto qualcosa sul numero precedente, ma val la pena di ricordare che il lavoro è stato affidato agli autori di *F29 Retaliator* ed è tutto in 3D poligonale. Peccato che sembri molto poco violento...

Infine, *Captain Hook*: si tratta del prossimo megafilm di Steven Spielberg e dovrebbe mostrarci cosa è successo quando Peter Pan e compagnia sono invecchiati. Nel cast c'è gente come Robin Williams e Robert DeNiro: speriamo che il gioco sia all'altezza!

COME TI BLASTO IL PIRATA

Il sempre celere Governo Italiano ha finalmente approvato una legge antipirateria decente, legittimando una volta per tutte la guerra contro i duplicatori e gli spacciatori di software illegale.

Fra i primi a subire le rappresaglie dei distributori di programmi originali ci sono stati due negozi di Rimini: la Leader Distribuzione ha trovato e sequestrato circa 8000 dischetti copiati, che costituiscono così una schiacciante prova di reato. Adesso resta solo da vedere quali supermulte verranno affibbiate ai pirati, e per quanto tempo dovranno sognare un joystick da dietro le sbarre di una cella.

A questo punto la caccia è aperta: se siete a conoscenza di grosse attività pirata (negozi, sprotettori, ecc.) potete segnalarle direttamente a:

Leader - V. Mazzini 15, 21020 Casciago (VA)

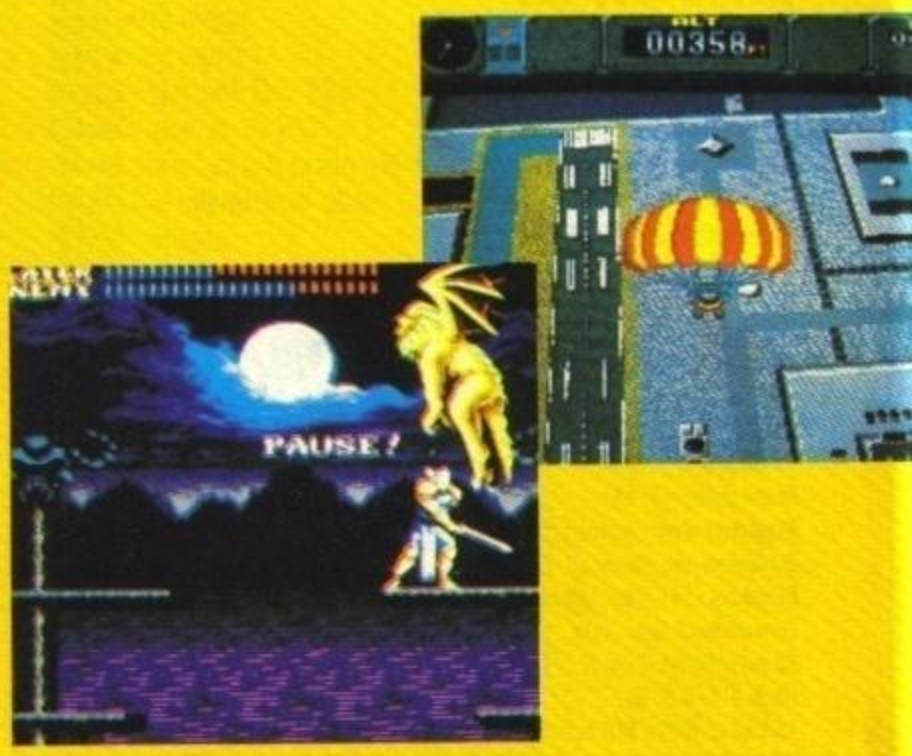
Softel - V. Salinas 51/B (GRA), 00178 Roma

CTO - V. Piemonte 7/F Zola Predosa (BO)

Chissà che non ci scappi anche una ricompensa!

SUPER MARIO IN ITALIANO!

O quasi. Micromania, il grande importatore parallelo di console giapponesi, ha finalmente cominciato a fornire con i giochi più complessi una traduzione del manuale (in giapponese stretto) completa di piccoli aiuti e consigli. Noi abbiamo visto quelle di *Actraiser* - il megagioco megacomplesso - e possiamo assicurarvi che sono realizzate in maniera più che discreta. Peccato che non si possano tradurre le scritte su schermo...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

Ok, smettetela di sbavare su queste schermate! Vabbé che ha una grafica stupenda (e anche il sonoro, se è per questo), ma il seguito di *Rolling Thunder* non è ancora stato convertito per home computer!

Dopo cinque lunghi anni di assenza, è infatti tornato uno dei coin-op più amati di tutti i tempi - ed è più bello di prima.

Dopo una troppo fugace comparsa del quasi-seguito *Thunderjaws* della Atari, la Namco ha prodotto la "seconda puntata" ufficiale dello shoot'em up con gli agenti segreti più allampanati del mondo, intitolato come è logico *Rolling Thunder 2*.

Come al solito, dei terroristi stanno conquistando il mondo. Per farlo, stanno distruggendo tutti i satelliti per le comunicazioni, e senza Sky Channel le città sono precipitate nel caos. Il colpevole è il solito Geldra - il cattivone squamoso di *Rolling Thunder* reincarnatosi per rompere ulteriormente le scatole con il nome di Neo-Geldra (irriconoscibile!). Questa volta è guerra!

E questa volta l'agente Albatross non è solo - con lui agisce infatti Reila, una rossa mozzafiato.

In due si può fare un danno doppio, e come in passato gli strumenti indispensabili per ottenere questo effetto sono pistole, mitragliatrici e altre armi le cui munizioni sono nascoste dietro una serie di porte chiuse. *Rolling Thunder 2* dovrebbe già essere arrivato nelle migliori sale giochi per quando leggerete questa pagina - ma se non lo trovate c'è sempre *Thunderjaws*...

DALLA RUSSIA CON COLORE

Riconoscete le foto qui sotto? Certo! E' *Tetris*, il videogioco più semplice & famoso di tutti i tempi! Poche settimane fa il mitico Alexey Pajitnov - autore del primo *Tetris* - ha presentato a una ristrettissima cerchia di eletti *Super Tetris*, di gran lunga più bello del suo predecessore! Se pensate che sia incredibile, aspettate un mese: sul prossimo numero di C+VG probabilmente troverete l'anteprima in esclusiva del gioco più atteso del mondo!

C+VG VS. RESTO DO MUNDO

Due mesi fa avevamo annunciato il probabile inizio di un torneo di calcio (vero; non videosimulato) fra le varie redazioni delle riviste di videogiochi e quelle delle ditte distributrici di software; tale torneo si svolgerà (probabilmente) in concomitanza con la stagione calcistica 1991-92, anche se, a causa dell'estrema pigrizia dei partecipanti, l'organizzazione procede molto a rilento e non possiamo dare nessuna notizia per certa. Se volete però vedere in azione i vostri recensori preferiti tenetevi liberi il pomeriggio di venerdì 20 settembre per assistere a un amichevole che vedrà coinvolti i redattori di C+VG e di altre riviste del settore: il luogo dell'incontro è ancora da decidersi, ma sarà probabilmente a Milano o nei dintorni. Perchè non venite a fare il tifo e a pigliarci in giro? Basta una telefonata e vi diremo con precisione il luogo e l'ora del match

IL RITORNO DEL FALCO

Cosa ne dite di rispolverare il vostro fido F-16 e riportarlo in volo per abbattere un amico? Vi interessa? Allora continuate a leggere...

La Spectrum Holobyte, già autrice di *Falcon*, ha appena finito *Falcon 3.0*, che sarà distribuito inizialmente in America.

Come forse intuirete dalle foto qui a lato, rispetto alla versione precedente sono stati inseriti molti miglioramenti che dovrebbero fare la gioia dei militaristi convinti.

L'aereo simulato è il solito F-16 Falcon della General Dynamics, ma questa volta c'è un'area di gioco ampia 270.000 miglia quadrate, divisa in tre scenari e tre livelli di difficoltà per soddisfare tanto Snoopy quanto Tom Cruise.

Alla Holobyte hanno anche migliorato di molto la grafica, che ora comprende un terreno ondulato molto realistico che scorre sotto l'aereo con una enorme fluidità.

Per chi ama l'azione pura e semplice c'è un'opzione per essere lanciati da subito nel bel mezzo della battaglia, mentre i giocatori più inclini alla strategia possono mettersi alla guida di uno squadrone di 16 aerei impegnati in una campagna intera! A quanto dice la Mirrorsoft, che distribuirà il gioco in Europa, ogni campagna è diversa dalle altre.

Come se non bastasse, in *Falcon 3.0* c'è pure un editor per progettarsi missioni e scenari personalizzati di ogni tipo, ma la notizia devastante è un'altra. *Falcon 3.0* è infatti il primo gioco a impiegare il sistema Electronic Battlefield, che serve per combattere battaglie via modem fra un utente e l'altro - anche con computer differenti.

Il Campo di Battaglia Elettronico è inoltre condivisibile da programmi differenti, quindi presto ci si potrà scontrare anche con mezzi di terra e marini. Il prossimo titolo compatibile sarà però *Avenger A-10*, basato sull'aereo da attacco al suolo divenuto famoso durante la Guerra del Golfo.

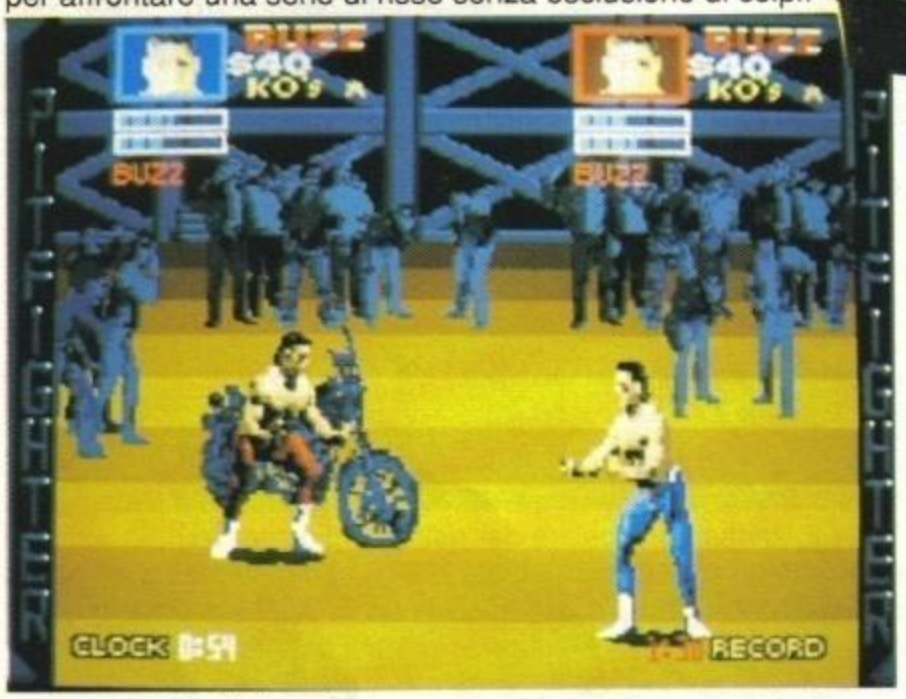
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWS

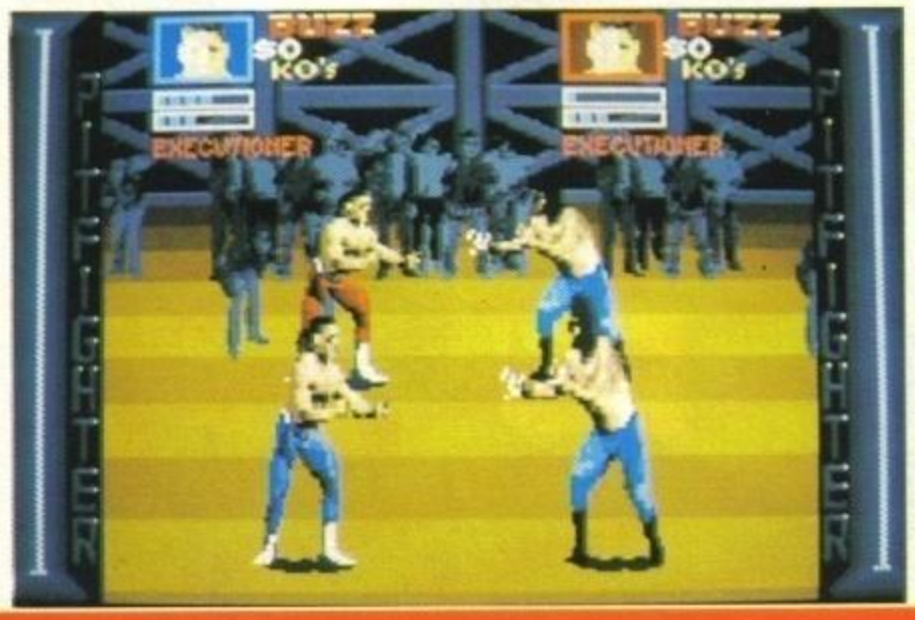
UN DISCHETTO PIENO DI PUGNI

La Domark sta tentando di accaparrarsi la vetta delle classifiche di vendita natalizie con la conversione dello strano beat 'em up della Atari *Pit Fighter*. Il gioco è ambientato in un pericoloso mondo di scommesse su combattimenti clandestini, e il protagonista viene scelto da una schiera di tre pazzi criminali per affrontare una serie di risse senza esclusione di colpi!



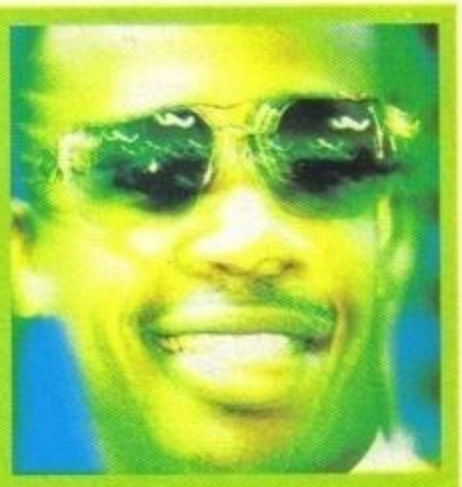
La macchina da bar ha avuto un grosso successo per via della grande giocabilità unita a grafica e sonoro digitalizzati. Se non fosse per il fatto che a volte sembra uscito da un Lynx, *Pit Fighter* è uno dei migliori beat 'em up a gettone in circolazione.

La Domark ne ha acquistato i diritti sin dalla sua prima comparsa, e ci sta lavorando da allora. Da quel che abbiamo visto della versione Amiga, sembra ottimo - con tanto di cambi di prospettiva e opzione per giocare in due. Alla Domark promettono anche di inserire tutti gli effetti sonori e il parlato dell'originale! Che stia finalmente per uscire una buona conversione dalla Tengen? Se accadrà il miracolo, ne parleremo sicuramente sul prossimo numero!



DATEMI UN MARTELLO...

Rita Pavone non c'entra niente, e nemmeno MC Hammer (qui a destra). Se avete un C64, un Amiga o un PC potete però giocare a *PP Hammer and his Pneumatic Weapon*, il nuovo gioco della Demonware. PP Hammer è un tizio che si porta appresso un martello pneumatico con cui si apre la strada in 70 livelli infestati da mostri pur di recuperare un tesoro. Tanto per cambiare, ci sono pozioni, pergamene con incantesimi, chiavi, olio (per il martello) e cose simili. Se poi le cose si mettono male, PP si può nascondere nel suo elmetto (Mario insegna!).



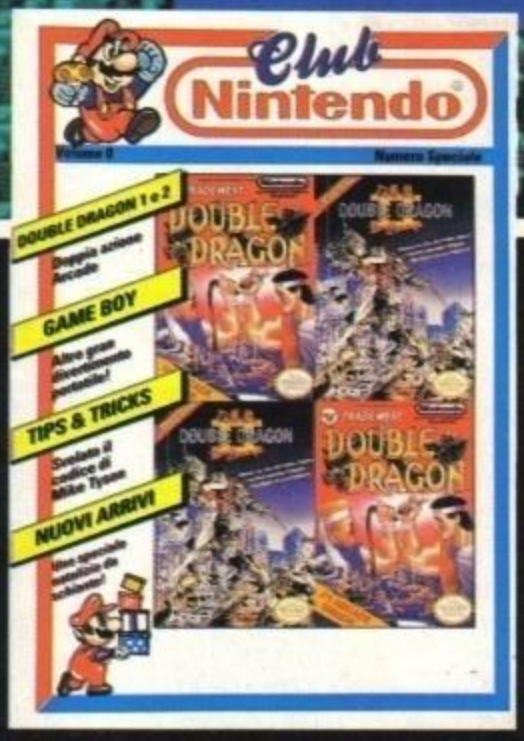
La cosa buffa è che mentre stavamo scrivendo questa notizia, ci è arrivata una versione definitiva del gioco: troverete così la recensione nelle prossime pagine, dove vi racconteremo tutto del programma. Simon si sta già lamentando dell'assenza del rapper (nonèverononmipiaceèunposeur - Simon)...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

ACTIVISION

Hunter (lett. cacciatore) è un uomo forte, intelligente, pieno di risorse e assai furbo. E' inoltre in grado di pilotare qualsiasi mezzo di trasporto esistente sulla Terra e proprio questa sua abilità, unita a un'incredibile sete di denaro, l'ha spinto a fronteggiare il temibile Impero Rosso.

Questo è, in poche righe, il background di *Hunter*, l'ultimissima fatica targata Activision. Tre differenti tipi di gioco sono possibili: il primo è una semplice lista di missioni che vanno affrontate semplicemente una dopo l'altra blastando qualche bersagliuccio strategico di poco conto. Poi c'è il gioco d'azione dove, in mezzo a esplosioni di bombe intermegastranucleari, bisogna spazzare via dalla faccia della Terra il malefico Impero nemico. Infine c'è la campagna globale, con tonnellate di strategie da studiare, obiettivi nemici da colpire e un sacco di altre amenità. Niente male, vero?

▲ Il menù con tutti gli oggetti in nostro possesso.

UPDATE

La versione ST di *Hunter* è pressoché finita ed è quasi identica a quella Amiga qui recensita.

QUESTA SI' CHE E' VITA!

In *Hunter* le giornate trascorrono come nella vita reale si può assistere al passaggio dal giorno alla notte e viceversa. Proprio di notte è necessario essere iperattivi, perché i nemici tendono ad addormentarsi e le loro armi a diventare inoffensive. Un altro tocco di classe è dato dalla presenza di molti animali, dai conigli ai tori. *Hunter* guadagna soldi per ogni assassinio compiuto (compreso triturare i conigli passandoci sopra con un tank!)

GUIDARE, VOLARE, NUOTARE...

In questo gioco si può guidare un incredibile numero di veicoli. Biciclette, auto, ambulanze, furgoni radar, camion, carri armati, motoscafi e persino windsurf! In ogni caso il veicolo più comodo è senza dubbio l'elicottero, ma attenzione ai missili terra-aria! Molto utile è anche l'hovercraft per la sua capacità di viaggiare impunemente sia su terra che su acqua.

▲ Il motoscafo in tutto il suo splendore

▲ Cosa aspettate a sparargli?

La missione inizia all'esterno del quartier generale Alleato. L'obiettivo è semplice: annientare la base nemica!

Il primo edificio contiene un sacco di accessori indispensabili: radar, mappe, razzi...

Dopo pochi attimi si arriva ai magazzini degli Alleati dove si possono trovare un bel po' di armi sugose.

Eccole, le tanto agognate armi! Basta cliccare su "Auto" per avere un arsenale completo in tutto e per tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HUNTER

▼ Hunter esplora un piccolo bungalow

MI SCUSI, DISTURBO?

Si possono esplorare tutti gli edifici e capita molto spesso che i rispettivi proprietari si trovino al loro interno. Se sono onesti cittadini potete tentare di ottenere preziose informazioni; in caso contrario gambe in spalla o pistola alla mano! Certo, nei palazzi si possono trovare preziosi utensili, ma volete mettere il rischio?

COMMENTO

Hunter è uno dei giochi più incredibili che abbia mai provato! Riunisce in un solo prodotto le doti migliori di classici come *Mercenary*, *Virus* e *Midwinter*. La parte migliore del gioco è senza dubbio la sezione di guida su e giù per il paesaggio vettoriale con tutti gli incredibili mezzi di trasporto che si possono recuperare nel corso della partita. La grafica è eccellente (davvero incredibile l'animazione del protagonista sulla bicicletta) e lo stesso vale per il sonoro, con una musichetta militare carina e un sacco di effetti sonori realistici (tutte le auto hanno un rumore fra loro differente ed è possibile persino sentire il rumore dei vulcani e del mare). La longevità è massiccia grazie al gran numero di missioni e scenari: oltretutto ci sono un sacco di armi e di nemici che non compaiono sulle mappe! Se poi amate la violenza più brutale potete persino pestare a sangue i soldati nemici!

RICHARD LEADBETTER

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	95

Viaggiare in motoscafo è chic, ma volete mettere andare in giro con un bell'elicottero?

Certo, pilotare un elicottero non è come guidare un triciclo ma è utilissimo quando bisogna...

Sganciare bombe! Yeah! Giusto in tempo, perché siamo proprio nei pressi del quartier generale nemico.

L'elicottero è distrutto, ma l'importante è che la base avversaria abbia subito ingenti perdite. Il mondo è mio!

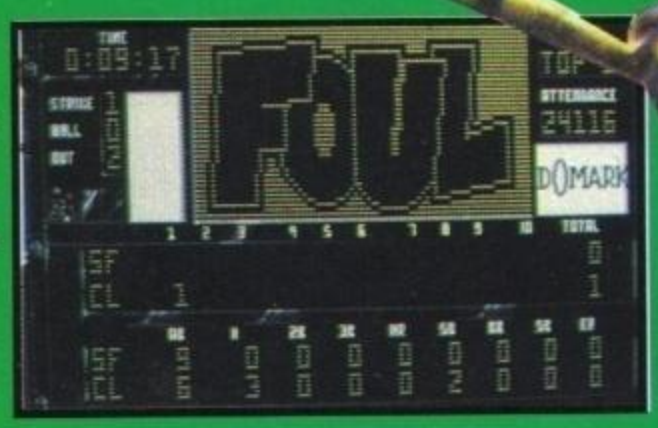
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ST
DOMARK



Cosa? Sta per ricominciare un altro campionato di calcio? Eh, ma che stress! Che ne dite invece di una bella partita a baseball? Per le regole non c'è problema... Ci sono due squadre che battono e lanciano alternativamente: ogni membro del team in battuta deve totalizzare quante più corse possibili colpendo la palla e mandandola il più lontano possibile. Nel frattempo deve correre lungo il campo di gioco - chiamato diamante - prima che i difensori riescano a recuperare la palla. Se un battitore riesce a percorrere tutte le basi segna un punto per la sua squadra. Appena il battitore colpisce la palla i difensori devono cercare di pigliarla la volo così da eliminare il loro avversario o, in caso di primo fallimento, recuperarla e passarla ai propri compagni appostati sulle varie basi: se la palla raggiunge una base prima che il battitore riesca a "rubarla", questi è automaticamente eliminato. Al centro del campo c'è il lanciatore o *pitcher* che deve cercare di buttare fuori il battitore tirandogli la palla nei modi più bizzarri e impensabili in modo che quest'ultimo non riesca a colpirla: ogni tiro mancato è uno *strike* e dopo tre strike il battitore è eliminato. Ogni tre battitori eliminati, la squadra che lancia passa in attacco (a battere) e viceversa. Ecco, ora siete davvero pronti per un bel match a *RBI Baseball 2*! Ah, continuate a preferire il calcio? Beh, a dire il vero, anch'io...

IMPUGNARE, CARICARE, COLPIRE!

L'azione principale del gioco prende vita nello schermo 3D che vedete a sinistra. Qui il pitcher lancia la palla e il battitore cerca di colpirla per buttarla il più lontano possibile. Sia il lanciatore che il battitore possono spostarsi in un'area ristretta e il pitcher può persino scegliere se lanciare una palla lenta o veloce e che effetto dare per fregare il battitore.

FUOOORI CAMPOOO!

Appena il battitore colpisce la palla l'inquadratura si sposta verso l'alto per mostrare tutto il campo di gioco e seguire il movimento della palla. A quel punto è compito dei difensori passare la palla alla giusta base per evitare che il battitore faccia troppa strada. Se questi sono imbranati il battitore può riuscire a "rubare" più basi e avvicinarsi alla casa base. Se infine la palla cade in tribuna si totalizza un Fuori Campo o *Home Run* e tutti gli atleti sul diamante possono correre a casa base e segnare, ciascuno, un punto.

COMMENTO

Devo proprio ammetterlo: se vi piacciono le simulazioni di questo sport, *RBI Baseball 2* è probabilmente la migliore mai realizzata. Purtroppo se non ve ne frega assolutamente niente di questa pallosissima disciplina gli sforzi della Domark di realizzare un bel gioco vi lasceranno assolutamente indifferenti. Altrettanto sfortunatamente il sottoscritto fa parte di quest'ultima categoria di videogiocatori e dopo pochi minuti ho trovato il gioco quantomai monotono e ripetitivo. Colpire la palla e correre o lanciare la palla e passarla non è proprio il più grande dei divertimenti. Certo, la grafica è molto curata e lo stesso dicasi per il sonoro. Il modo a due giocatori aumenta di molto la longevità del gioco ma la varietà rimane quella di prima: pari a zero. *RBI Baseball 2* non è una brutta simulazione, ma non è nemmeno il massimo della vita.

RICHARD LEADBETTER

RBI

RBI?

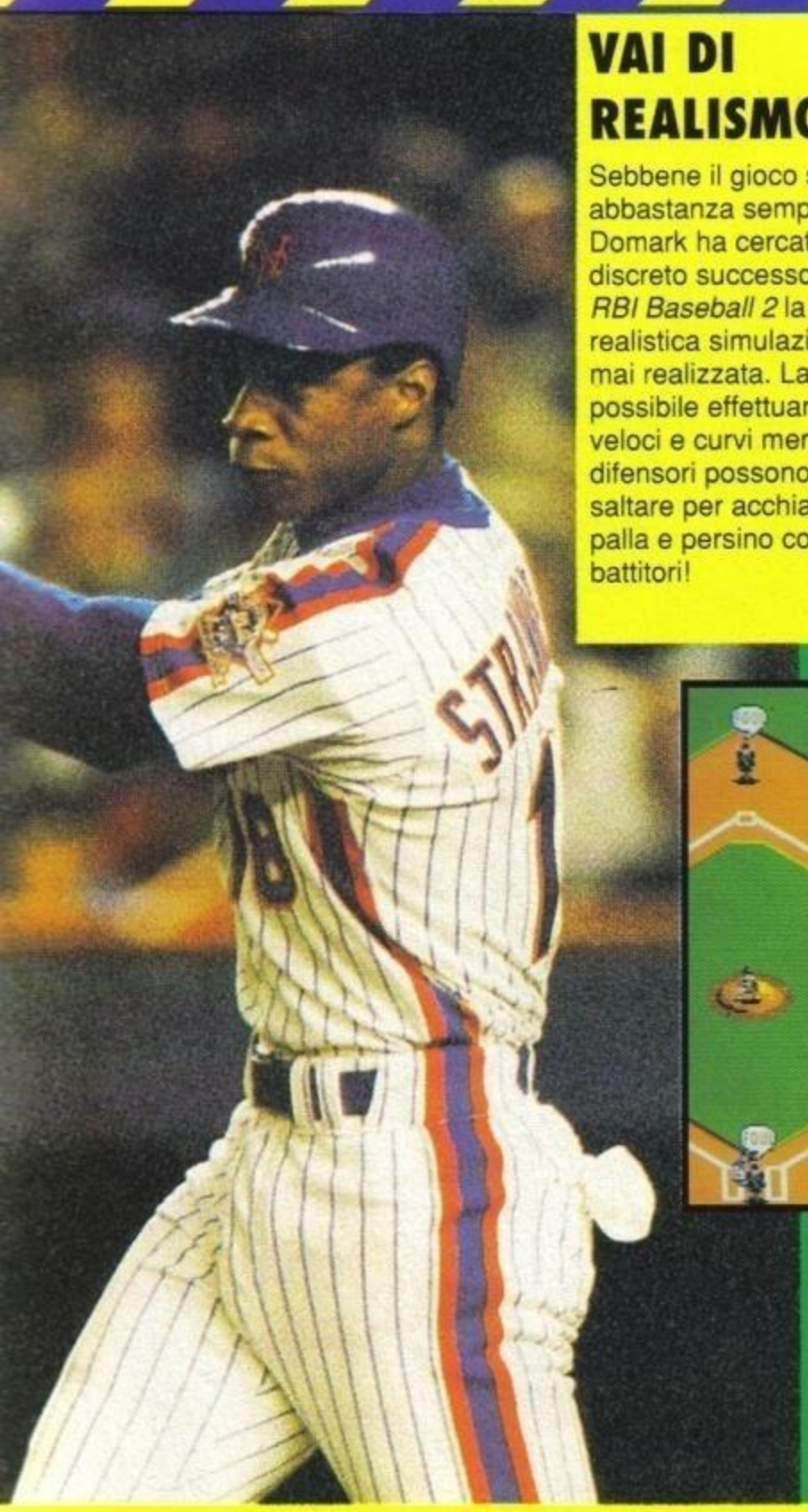
MA E' UNA SIMULAZIONE DI POLIZIA!

No, guardate, quella è FBI! RBI significa *Runs Batted In*, ossia il numero di corse totalizzate grazie al colpo di un battitore, che può essere uguale alla sua sola corsa o a quelle dei suoi compagni grazie al suo colpo. Contenti ora?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

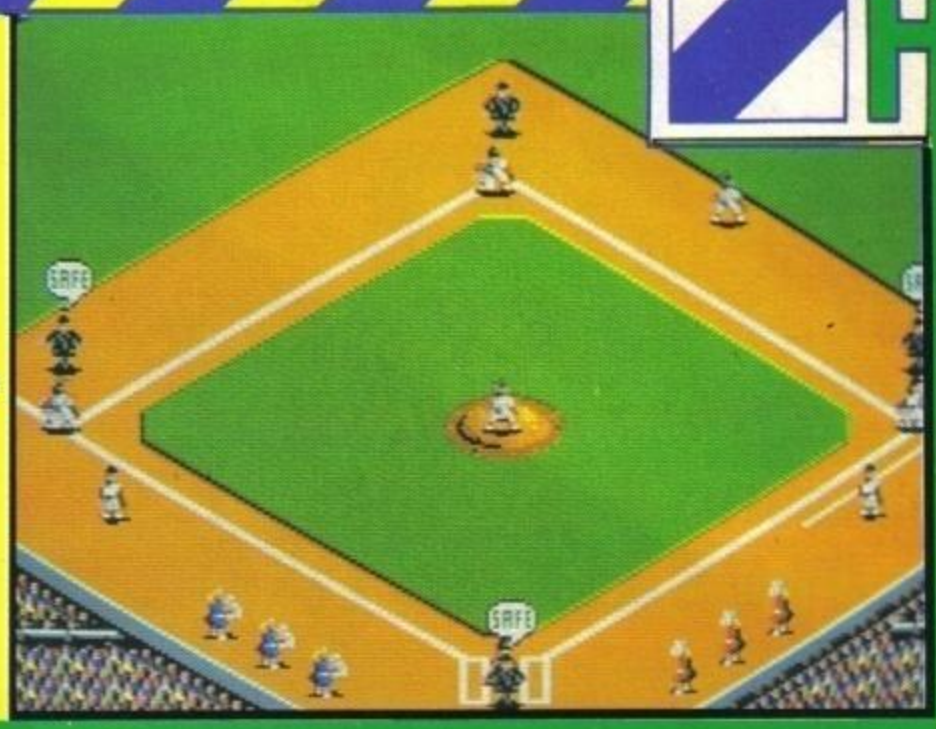
http://www.oldgamesitalia.net/

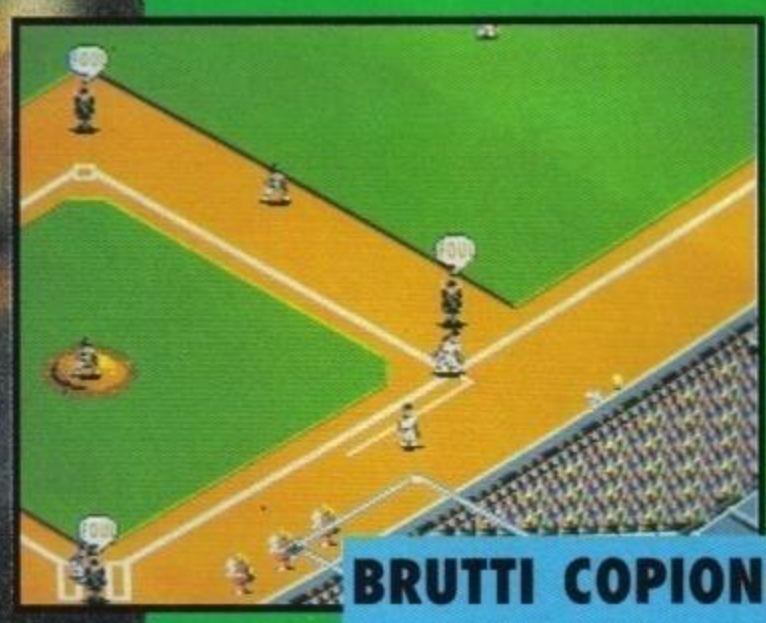
RBI BASEBALL 2



VAI DI REALISMO!

Sebbene il gioco sia abbastanza semplice la Domark ha cercato, con discreto successo, di rendere *RBI Baseball 2* la più realistica simulazione sportiva mai realizzata. Lanciando è possibile effettuare tiri lenti, veloci e curvi mentre i difensori possono correre e saltare per acchiappare la palla e persino colpire i battitori!





UPDATE

RBI Baseball 2 farà la sua comparsa molto molto presto anche sullo Spectrum, sul C64, sull'Amstrad, sul PC e, ovviamente, sull'Amiga. Praticamente su tutti gli 8 e 16 bit in circolazione! No, mi dispiace: nessuna conversione annunciata per Vic 20...

BRUTTI COPIONI!

Durante gli intervalli fra un inning e l'altro l'azione si sposta sul super schermo Diamond Vision (tm) dove vengono mostrate speciali sequenze animate dell'ultima azione di gioco: se il battitore riesce a guadagnare la base un immenso cartone animato ce lo mostra in tutta la sua maestosità mentre corre verso la base. Bello, molto bello... Peccato che sia spudoratamente copiato da *Super Baseball Stars* del Neo Geo! Difficile essere orginali e avere successo, vero Domark?

ASEBALL 2

ST

GRAFICA	84
SONORO	82
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	**70**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

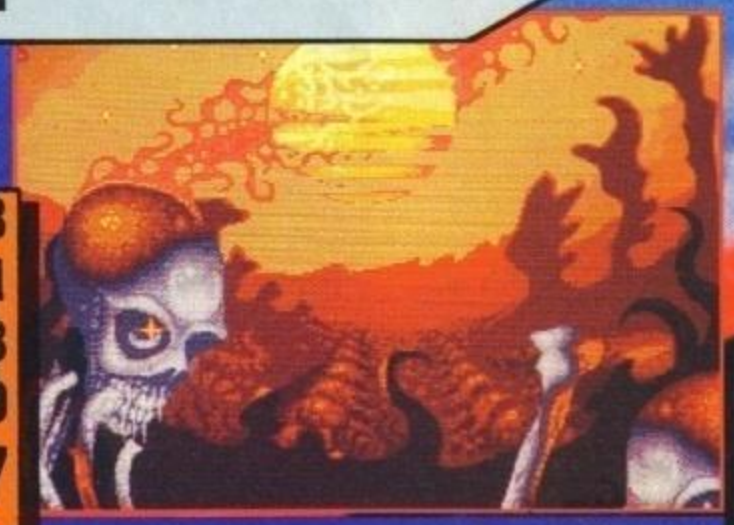
REVIEW

AMIGA

GREMLIN

AMIGA

GRAFICA	88
SONORO	81
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	**87**



▲ Ha atmosfera, eh?

La scala verso il pericolo!

▲ Combattimento uno contro uno

HEROQUEST

L'oscurità si sta avvicinando Quel pazzo del mago Morcar - il Signore del Caos - e le sue legioni dannate minacciano di invadere il paese. Potrebbe forse capitare qualcosa di peggio? Si, se C+VG uscisse in ritardo!

Morcar è un cattivone serio e professionale e solo il meglio del meglio potrà avere una chance di sconfiggerlo mentre trama giù nel profondo del suo covo sotterraneo.

Fortunatamente c'è chi ci può dare una mano, ovvero un quartetto di eroi pronti e desiderosi di menare le mani con tutto quello che Mr. Caos può tirar loro addosso. Rogar il Barbaro, Durgin il Nano, Ladril l'Elfo e Telor il Mago rappresenteranno le speranze del genere umano e combatteranno contro gli scagnozzi di Morcar in una serie di imprese che metteranno duramente alla prova il loro coraggio e le loro risorse (questa l'ho già sentita...).

I NOSTRI EROI

LADRIL

Un guerriero elfo dalla distante Athelorn. Discreto come combattente (non certo al livello di Rogar) e altrettanto discreto come mago (sempre non certo come Telor) - un mix, in fin dei conti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Gli scheletri creano problemi.

UPDATE
Hero Quest dovrebbe fare la sua comparsa su ST, PC, C64 e Amstrad tra non molto. Occhio!

A CIASCUNO IL SUO RUOLO

Il gioco da tavolo *Hero Quest* della GW è il tipo di cosa che dispera, ama e brama per una conversione su computer - dopotutto non si può sempre avere sottomano i propri amici per giocare. Detto questo, è proprio l'interazione con gli "umani" che conta, così se volete divertirvi conviene trovare un paio di persone disposte a giocare con voi.

TELOR
Un mago vecchio e decrepito abbastanza abile per quanto riguarda gli incantesimi che fanno "snap, crackle & boom" (per i non addetti ai lavori, NON è un rappresentante di fuochi d'artificio). 'Sto vecchio ragazzaccio conosce un sacco di questo trucchetti, così a chi importa se non è bravo nelle scazzottate? Un simpaticone.

DURGIN
Un piccolo nano senza paura dalle Montagne sul Bordo del Mondo - o almeno mi sembra. Non molto bravo a guardare sopra gli armadi o a stabilire record di salto in lungo, ma non c'è nessuno meglio di lui quando si tratta di fingersi minorenne per pagare meno al cinema.

▼ Arriverete fino alla porta tutti d'un pezzo?

ROGAR
Un principe-guerriero formato famiglia, il cui cervello sta comodamente tutto nel naso. Bravo a spiaccicare mostri: la sua conversazione lascia un po' a desiderare, ma in fondo chi vorrà mai dirgli che è un bestione ignorante? Io no!

COMMENTO

Hero Quest poteva essere una buona idea per chi di RPG non é esattamente uno specialista, ma ho come l'impressione che la serie di avventure proposte siano tutte un po' troppo uguali e facili. In ogni caso é più divertente da giocare in gruppo, ma questo significa avere ancora più possibilità di completare un'avventura; così l'interesse, nelle sedute di gruppo, svanisce ancor prima. Inoltre dovrete sopportare la noiosa litania che fa da sfondo alle fasi di gioco; la grafica invece é sopportabile: anzi, i programmatori sono riusciti a proporne una adeguata in un gioco che comunque non voleva proporre fantasmagorie artistiche. Peccato, poteva essere più divertente.

PAOLO CARDILLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

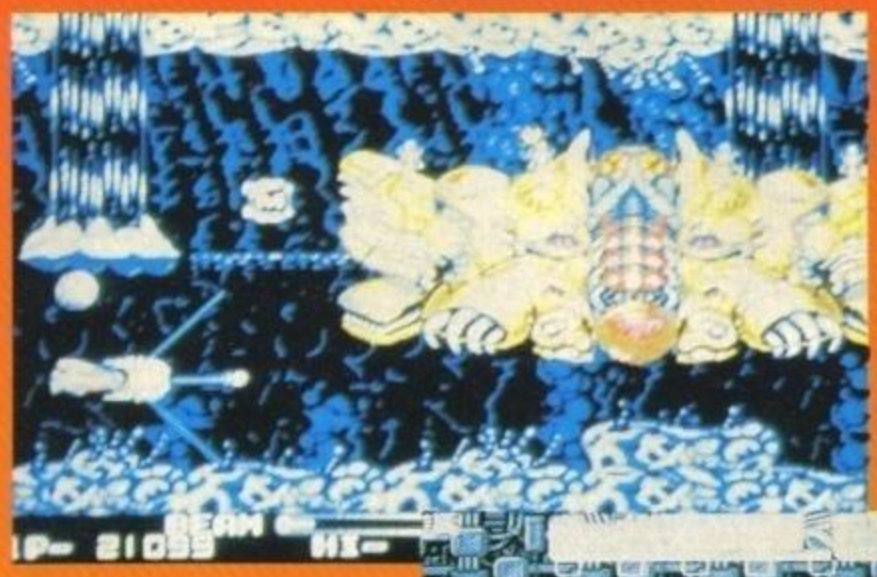
ACTIVISION

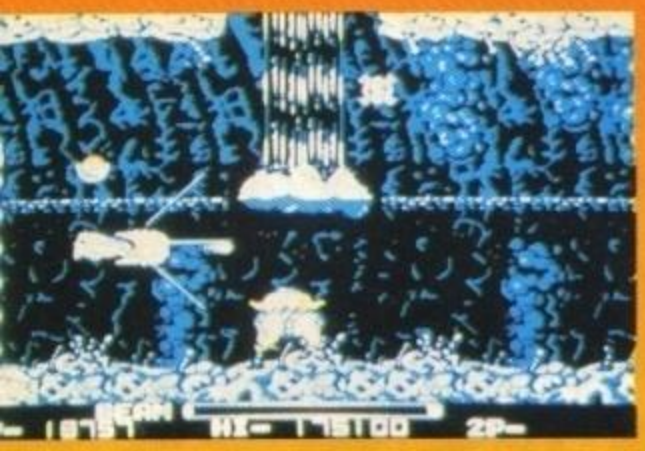
R-TYPE 2

AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	85
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	75

Descrivere un gioco come *R-Type 2* è facilissimo. Avete presente il primo *R-Type*? Ecco, il seguito è pressoché una fotocopia del suo predecessore: uno shoot 'em up a scrolling orizzontale, con dei nemici di fine livello immensi, armi extra e bella grafica. L'unica innovazione... ehm... innovativa riguarda il famigerato beam: nel primo *R-Type* tenendo schiacciato il pulsante di fuoco e lasciandolo andare dopo qualche secondo, quando l'indicatore aveva raggiunto il livello massimo, era possibile tirare una megafiammata dagli effetti catastrofici. Adesso invece quando l'indicatore raggiunge il massimo ritorna a zero e continua a salire: se si riempie anche per la seconda volta potete stare certi che il colpo che partirà dalla vostra astronave quando lascerete andare il pulsante avrà effetti megacatastrofici - per i nemici, ovviamente. L'unico altro cambiamento riguarda l'astronave gigante che si trovava al terzo o quarto livello che è andata in pensione per lasciare il posto a un'intera squadriglia di navi giganti armate dui tutto punto. Eh, cosa ci volete fare? Gli anni passano per tutti, anche per le astronavi dei videogiochi...





R-TYPE STORY

Taaanti anni fa la Irem lanciò un coin-op che avrebbe, a loro totale insaputa, rivoluzionato il mondo dei videogames blastatutto o, per i puristi, degli shoot 'em up. Avrete sicuramente capito che il coin-op in questione, con i suoi giganteschi mostri di fine livello, il micidiale beam e i miliardi di armi extra è *R-Type*. Inutile anche dire che il sopracitato gioco è stato convertito con successo sugli home computer e in poco tempo è successo quello che più recentemente è capitato nel campo dei puzzle game con il boom di *Tetris*: decine e decine di cloni più o meno spudorati (vi ricordate la vicenda *Katakis*?), innumerevoli tentativi d'imitazione e tutte le idee originali bellamente scopiazzate in sparatutto di bassa lega. Ora *R-Type* è stato convertito praticamente su tutti i sistemi: integralmente (Amiga, ST, C64...), diviso in due (PC Engine), in bianco e nero (Gameboy) o in versione Abarth (Super Famicom). Questo è quello che si dice avere successo...

COMMENTO

Glom, tutto qua? Sarà che in questi ultimi mesi ho provato un sacco di sparatutto davvero fantastici sulle console giapponesi, sarà che il genere degli shoot 'em up alle soglie del 1992 comincia a essere inflazionato e a stancare (almeno il sottoscritto), sarà perché dal seguito di un classico come *R-Type* sarebbe lecito aspettarsi un gioco degno di tale nome, sarà per questo, sarà per quello, rimane il fatto che *R-Type 2* non m'ha convinto proprio. La grafica e il sonoro non sono davvero niente male ma per il resto alla Activision devono aver riciclato tutte le routine del vecchio *R-Type* che - detto per inciso - ai suoi tempi era un fior fiore di gioco, ma stiamo parlando di qualche annetto fa! Quando ci sono un bel po' di sprite sullo schermo tutto rallenta e scatta tanto che sembra di giocare sun Vic 20 invece che su un'Amiga! Volete il mio parere? Andate immediatamente dal vostro negozio di videogames di fiducia: sì, andateci e poi compratevi *Silkworm*, *SWIV* o *Z-Out* che sono migliaia di volte meglio di *R-Type 2*!

SIMON CROSIGNANI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

IDEA

DRAGON FIGHTER

Avete mai desiderato cavalcare un drago? No? Proprio non vi interessa? Ma va là, state zitti e ascoltate. C'è una bella regione da qualche parte su qualche pianeta in qualche dimensione e in qualche epoca che ha proprio bisogno di voi: in questa regione ci sono venticinque città ognuna afflitta da una o più caverne popolate da mostriciattoli d'ogni tipo. Il "businness" sarebbe che voi a bordo del vostro drago preferito ripulite gli antri in questione, e la Idea ci fa il gioco. Che ne dite? Non vi piace? Beh, e se ci mettessi gratis una serie di taverne in ogni città con la possibilità di vincere soldi ai dadi? E che ne dite di un bel po' di negozi magici che vendono pozioni & armi extra di ogni genere? La cosa vi alletta? Beh, meno male: adesso che siete tranquilli posso anche dirvi che ci sono in giro cinque megamaximostroni che vogliono farvi la pelle...

AMIGA

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	72
LONGEVITÀ	71
GLOBALE	76

COMMENTO

L'Italia, si sa, è un popolo di geni: come mai allora vengono in mente quasi sempre le stesse cose quando si tratta di scrivere un videogioco? Alt: a me gli spara-e-fuggi vanno benissimo, solo gradirei ogni tanto qualcosa d'altro. Senza dubbio la realizzazione è quantomai impeccabile, la grafica è molto bella e il sonoro altrettanto curato: il gioco inoltre è molto fluido e scorre senza problemi. Una grave pecca sono i caricamenti vari (dovuti alla notevole mole grafica) che spezzano un po' troppo l'azione e la mancanza di varietà - il gioco infatti si riduce a un "passa-la-caverna-fai-altri-soldi-ricomincia-da-capo". Ad ogni modo rimango della mia opinione: pollice recto. La tecnica c'è, le Idee non tarderanno ad arrivare...

MARCO AULETTA

E' QUI LA FESTA?

Questo box ha l'unico scopo di farvi diventare verdi d'invidia. Premesso questo, passiamo a raccontare il party di presentazione di *Dragon Fighter*, al quale la Idea ha invitato tutte le riviste di settore. Fra le belle cose che ci siamo potuti godere c'era un buffet con tartine, dolci, caramelle, cioccolatini & bevande varie (regolarmente spazzato senza pietà) e un torneo con megacoppa per il vincitore. Purtroppo non abbiamo vinto - e qui ci sarebbe da discutere parecchio - ma abbiamo avuto modo di vedere *Clik Clak*, il prossimo gioco della Idea. La cosa bella è che i giornalisti hanno potuto dare una quantità di consigli per migliorare il già interessante schema di gioco, e c'è quindi il rischio di poter giocare in futuro con un videogioco "quasi-progettato" da Fabio, Marco & C.!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

DEMONWARE

PPHAMMER

AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Ogni persona di questo mondo ha un portafortuna, un amuleto, un numero particolare o una foto che cerca di portare sempre in giro con sé. Il nostro amico PP Hammer non è da meno, solo che invece di portarsi un cornetto, un ferro di cavallo o un quadrifoglio, in tasca s'è infilato addirittura un martello pneumatico! Gasp! Stranezze feticiste a parte, Hammer è il classico "cool guy" dei videogiochi: occhiali da sole, aria sicura e, non appena vi fermate per qualche secondo, sigaretta in bocca.

Così conciato Hammer aveva fatto richiesta presso l'UEVD, *Ufficio Eroi dei Videogiochi Disoccupati* per essere assunto come protagonista per *California Games* sulle assolatissime spiagge oceaniche in mezzo a superbe ragazze e con il coloratissimo surf sotto braccio. Invece, a causa di un terribile disguido, il surf è diventato il sopracitato martello e l'unica cosa rimasta a Hammer sono gli occhiali. Poco male, perché la tavola non gli sarebbe sicuramente servita dove è malauguratamente capitato: in mezzo a piramidi, miniere e temibili caverne alla ricerca di improbabili tesori e di altrettanto impossibili vie d'uscita. Come se non bastasse c'è un limite di tempo al tutto e le creature urfide presenti in ogni videogioco che si rispetti come pipistrelli, serpenti e ragni ci sono tutte! Solo una cosa spinge Hammer ad affrontare i 2500 schermi che compongono questo platform game. Il desiderio di ricchezza? No. Di fama? Macché! La paura di morire? Figuriamoci... E' solo la promessa fattagli dal capo dell'UEVD: se Hammer riuscirà a recuperare tutti i tesori avrà la parte di protagonista in *California Games 2*! Chissà se gli ha anche detto che la seconda puntata è completamente ambientata sulle freddi nevi delle Montagne Rocciose. Brrrrr...

AMIGA

GRAFICA	86
SONORO	80
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	86

COMMENTO

Però... Niente male, davvero niente male questo gioco: *PP Hammer* ha una grafica rotonda, fumettosa e ben realizzata che non ha nulla da invidiare a *James Pond* o *Super Mario*, una colonna sonora divertente, è un bel platform game e ha un sacco di livelli. Tutti ingredienti che contribuiscono a fare di un gioco standard un acquisto papabile per la propria collezione di software e credo proprio che un gioco come *PP Hammer* non debba mancare a nessun videoplayer fanatico di Mario, Sonic o Wonder Boy che si voglia. Un segno tangibile che la Demonware sta crescendo con il tempo è che, praticamente da quando ha realizzato *Ooops Up*, non ha più lanciato schifezze come accadeva in passato: certo, ora manca un tantinello d'originalità (*Ooops Up* - vi ricordo - era un clone spiccicato di *Pang* e *PP Hammer* è in pratica il solito platform) ma se considerate che anche la Psygnosis qualche mesetto fa produceva solo capolavori dal concept trito e ritrito...

SIMON CROSIGNANI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

RAINBOW ARTS

LOGICAL

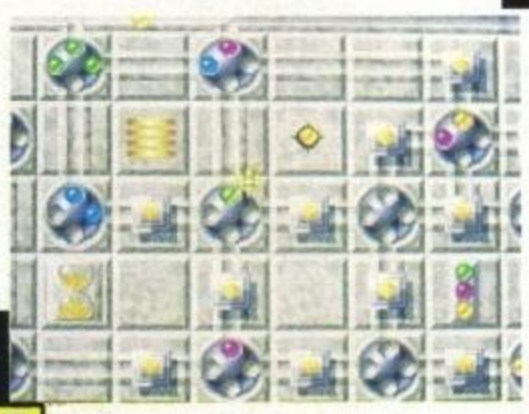
Spiegare il funzionamento di un puzzle game è quasi sempre un'impresa proibitiva e descrivere *Logical* non è certo l'eccezione che conferma la regola. Formato da 99 livelli, *Logical* si basa su un'idea a detta del manuale molto semplice: delle palline verdi, rosse, gialle o blu entrano in gioco nella parte alta dello schermo grazie a una rampa di lancio tipo flipper.

Quando trovano un buco libero nei recipienti rotanti (che hanno quattro buchi ciascuno) vi s'infilano. Una volta che un recipiente viene riempito con quattro palline dello stesso colore esplode e si svuota per ricevere altre palline. Quando tutti i contenitori sulllo schermo sono esplosi... Voilà, il livello è completato. Semplice no?

Ora iniziamo a descrivere le difficoltà: le palline non possono rimanere nella rampa di lancio per troppo tempo, i livelli molto spesso hanno un limite di tempo entro il quale devono essere completati, fra un recipiente e l'altro non possono muoversi più di quattro palline, alcuni passaggi sono bloccati e solo le palline di un certo colore possono passarvi...

Aggiungete teletrasportatori, semafori, ostacoli colorati, sensi unici nei passaggi e capirete che finire *Logical* non è certo come fare una passeggiata: se però riuscirete a portare a termine i 99 livelli vi verrà fornita una password in grado di farvi accedere all'editor per disegnarvi livelli personalizzati.

La possibilità di scegliere fra quattro stili grafici infine completa quello che può essere definito davvero un puzzle game totale - qualunque cosa questa espressione voglia dire, dato che non ne ho la più pallida idea.



COMMENTO

Ricordo che qualche settimana fa, quando la Rainbow Arts ci aveva mandato la preview di *Logical*, mi era caduto l'occhio sul depliant esplicativo e sulle qualità tanto decantate di questo puzzle game - 99 livelli di gioco, speciale editor, sonoro atmosferico... Insomma, in apparenza le solite banalità , ma poi ecco una frase, anzi *la* frase che ho ritenuto quanto meno sospetta: "Straordinario effetto *Tetris*". Con qualche perplessità (paragonare un qualsiasi gioco al classico russo di tutti i tempi è quasi un'eresia) ho iniziato a giocare e... giocare e giocare e giocare... Ragazzi, il tanto decantato "effetto *Tetris*" c'è, eccome! E' il tipico caso di gioco dell'"ancora una partita e poi spengo" e poi si va avanti a sudare, smanettare e imprecare fino all'alba. Divertente, quasi originale, giocabile, con una buona grafica e un buon sonoro... Perché non comprarlo?

SIMON CROSIGNANI

AMIGA

GRAFICA	87
SONORO	85
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	89

SPREMIAMOCI IL CERVELLO

Gli ultimi mesi hanno decretato ancora una volta lo straordinario (e inaspettato) successo che una categoria di giochi sta riscuotendo presso la foltissima schiera di videogiocatori di tutto il mondo: il genere in questione - l'avrete sicuramente capito - è quello dei puzzle game. Dall'ormai remoto "progetto *Tetris*" una caterva (questo il termine tecnico) di cloni, imitazioni, doppioni e schifezzoni hanno fatto la loro comparsa su computer e console: i più famosi sono senza dubbio *Klax* (uscito praticamente su ogni formato possibile & immaginabile), recentemente premiato all'ETCS di Londra come puzzle game dell'anno, *Block Out* e la versione per Gameboy di *Tetris*, davvero strepitosa. Con un background molto diverso dal sopracitato *Tetris* ma comunque facenti parte di questa categoria videoludica segnaliamo *Pipemania*, il qui recensito *Logical* e, anche se è difficilmente identificabile in un unico genere di gioco, *Lemmings*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC

ELECTRONIC ARTS

E ancora lui - ed è tornato per vendicarsi! Pilota eccellente e re incontrastato dell'aere, è Chuck Yeager (paparaa) ed è tornato ancora una volta al posto di guida per un'altra fetta di azione aerea per farvi girare la testa e rizzare i capelli. Con Chuck potrete visitare una serie di conflitti aerei più o meno famosi. Farete a botte con i comandi dell'aereo e con gli altri aerei negli scenari più famosi della Corea, del Vietnam e della Seconda Guerra Mondiale! Vi divertirete a cancellare dalla faccia della terra una formazione di bombardieri e la loro scorta! Salterete dalla gioia quando vi verranno in contro per friggervi, e vi commuoverete vedendoli precipitare tra le nuvole! Guarderete affascinati la vostra fusoliera riempirsi di buchini! Vi farete un gran male.

CHUCK! SI GIRA!

Una delle migliori e più interessanti peculiarità del gioco è la funzione playback, che permette a tutti i piloti narcisisti di ricevere la gloria che non meritano. Potrete osservare fotogramma dopo fotogramma tutte le vostre sconcezze, rallentare l'azione per una visuale più dettagliata e zoomare qua e là per ritrovarvi nel bel mezzo dell'azione. Osservando la registrazione, potrete notare tutti i dettagli che vi siete lasciati sfuggire: avete abbattuto quel MiG, eh? Ecco il pilota che si butta: guardate che carino! Ecco che se ne torna a terra con il suo bel paracadute bianco e blu. Niente medaglie, per lui!

▼ Inquadralo! Inquadralo!

Ecco come vi siete comportati.

Il P51D Mustang in tutta la sua gloria!

SVOLAZZANDO NELLA STORIA

Con un aereoplaniliardo di opzioni a vostra disposizione, *Chuck* fornisce un sacco di materiale per giocare. Potrete anche scegliere di volare in alcune missioni storiche della seconda Guerra Mondiale, Corea e Vietnam. Una volta che vi sarete divertiti così, potrete preparare le vostre missioni: potrete scegliere contro quanti aerei volare, chi siano e quanto siano bravi i loro piloti a spiaccicare la gente. Volete divertirvi a fare un po' di tiro al bersaglio? Semplice: mettete in volo una manciata di B-52 e tirateli giù stando comodamente seduti nel vostro aereo che vi sarete scelti tramite un menu iniziale. Se siete dei masochisti, invece, mettetevi alla guida di un B-52 contro undici F-4 che vi attaccano di sorpresa. Beh, divertitevi!

COMMENTO

Wow! Galattico! *Air Combat* non è un simulatore di volo. Non è neppure un arcade. E una via di mezzo, e il risultato è eccellente. Ecco un gioco dove TUTTO è sotto il controllo del giocatore - a parte i "cattivi" Ironicamente, questo è il più grosso difetto nel complesso: si ha così tanto potere che l'incentivo a raggiungere un qualsiasi obbiettivo sparisce dopo pochissimo. Comunque, un signor prodotto che qualsiasi possessore di PC dovrebbe avere.

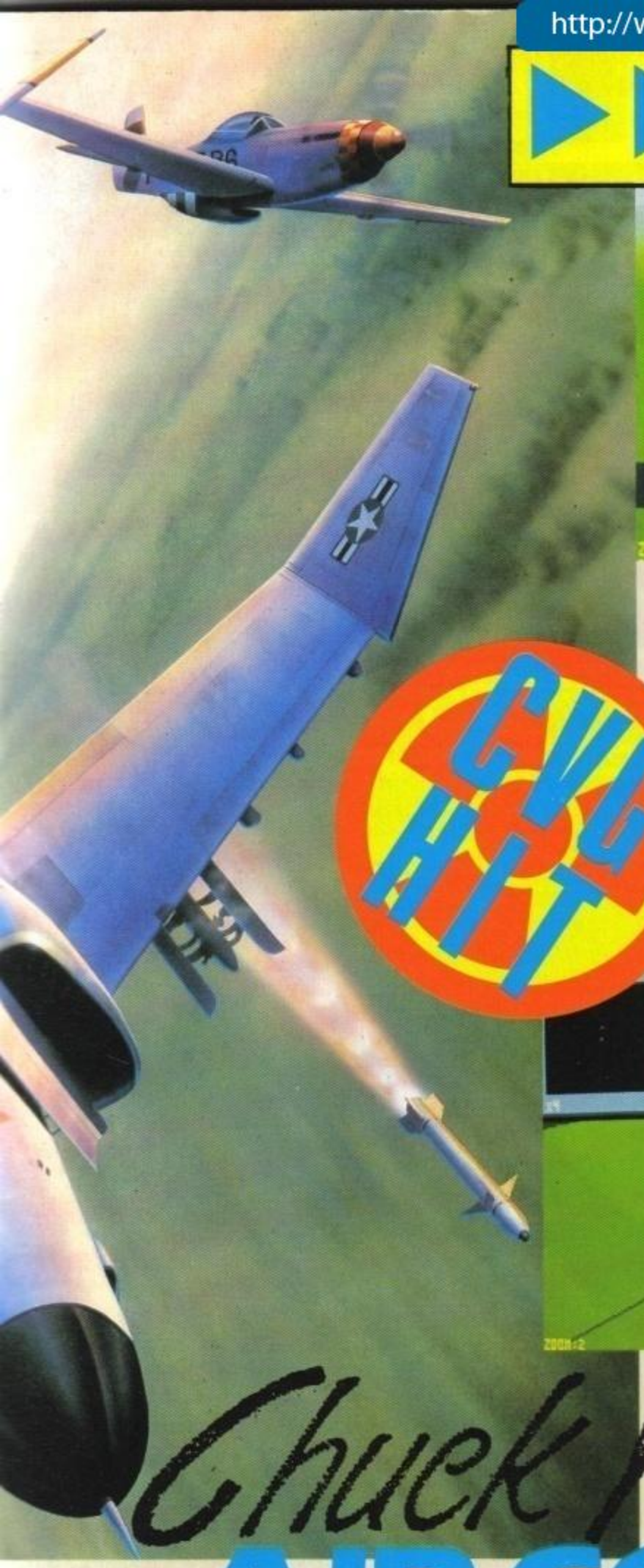
TIM BOONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

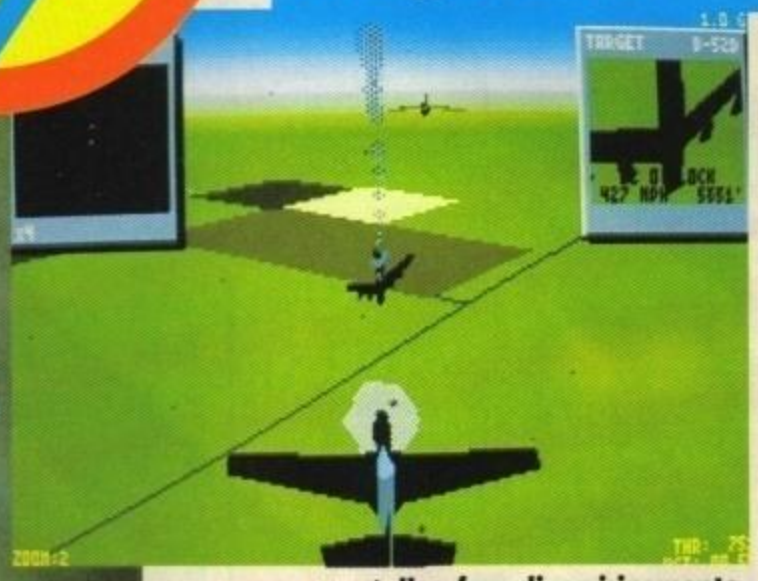
REVIEW



Via con il bombardamento a tappeto!

ATTENTO AL CANE, GUARDA CHE E' ROSSO, NON ANDARE TROPPO VELOCE, ALLACCIATI LA CINTURA, ATTENTO A QUELLA MACCHINA!!!

Vi sentite soli mentre svolazzate liberamente nell'aere? Niente paura, miei prodi, ecco che Zio Chuck e qui per darvi una mano! Mr. C commenterà in ogni maniera, negativa o positiva, il vostro volo e in più vi darà suggerimenti e incitamenti del tipo "se atterri senza carrelli e ti spappoli le gambe non correre a piangere da me". Da notare che comincerà a commentare persino prima che voi partiate: se sceglierete una missione troppo difficile ecco che comincerà a scoraggiarvi e così via.



▲ Una fase di avvicinamento.

UPDATE
Buone notizie per i possessori di Amiga e ST: pare infatti che la EA stia già preparando le due conversioni. tenetevi sintonizzati e ne saprete di più.

Chuck Yeager's AIR COMBAT

▼ "L'ho nel mirino!"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

▲ Quella formazione sta per incontrare la sua fine!

▲ Fermo così... Ecco, bravo!

▲ Boom! Bravo, hai vinto una bambola di pezza!

▲ Yeager e il suo P51D.

IRREALTÀ REALE

Ero lì a bordo del mio F-4, volando a 20.000 piedi quando sono stato sorpreso da cinque Tomcat, tre P-47 Thunderbolt e un Messershmitt ME-109. Che cosa stessero facendo tutti lì proprio non lo sapevo: ad ogni modo mi sono girato, pronto per affrontarli, ho appoggiato un dito sul grilletto e ho desiderato di essere a casa a giocare con il mio computer Desiderato? Hei, *Air Combat* è così realistico!

COMMENTO

Air Combat è un incrocio tra un arcade e un simulatore di volo, con tutta l'azione e il divertimento di uno shoot' em up e senza la noia delle pause tra un combattimento e l'altro che normalmente si trovano nei simulatori di volo. E' tremendamente facile entrare nel ritmo degli scontri aerei e la moltitudine di opzioni presente sta a significare che è possibile ottenere qualsiasi livello di difficoltà. Che vogliate volare contro un'altro asso o contro quindici aerei incavolatissimi, non importa: *Air Combat* può tutto!

JULIAN RIGNALL

PC

GRAFICA	93
SONORO	90
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	93

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

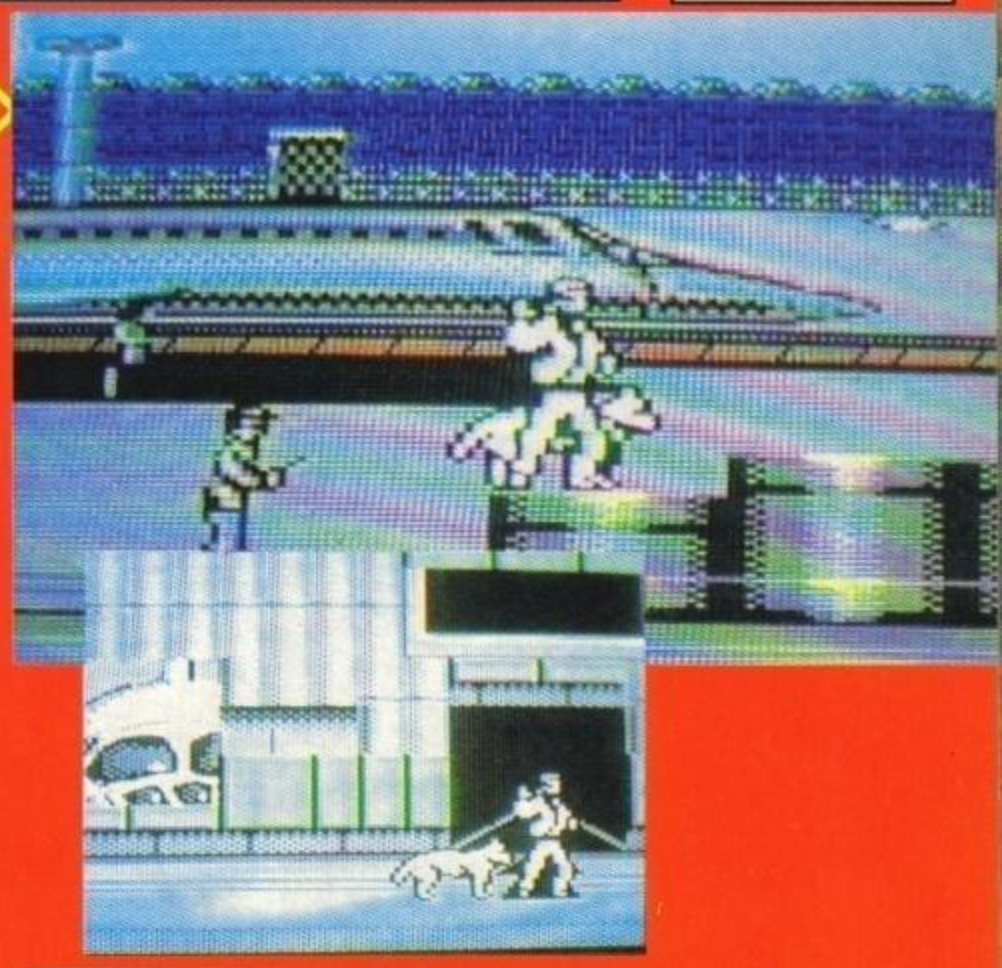
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

C64

U.S. GOLD

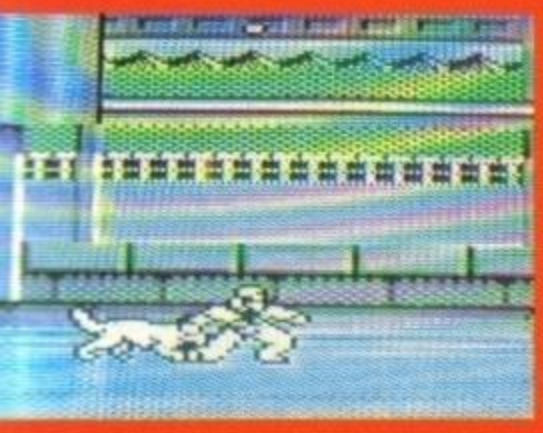
SHADOW DANCER™



Dopo i mille ostacoli che Joe Musashi aveva dovuto affrontare per mettere fine alla carriera criminosa dell'organizzazione Zeed, nessuno avrebbe mai più pensato che quest'ultima sarebbe tornata nel giro di un paio di mesi con il nome di Neo-Zeed!
Joe si ritrova così per la seconda volta costretto a indossare i panni del ninja, questa volta però non ha assolutamente voglia di andarci da solo e così si porta dietro...
Un amico! Oh, perfetto, si gioca in doppio, galattico e... Cosa?
Si porta dietro IL SUO CANE? Oh, vabbè, tutti i gusti sono gusti.

Fatta eccezione per il nuoco compagno appena nominato, *Shadow Dancer* è praticamente lo stesso identico gioco che abbiamo tutti visto un po' di tempo fa: sto parlando naturalmente di *Shinobi*, il clone di *Rolling Thunder* a base di ninja.

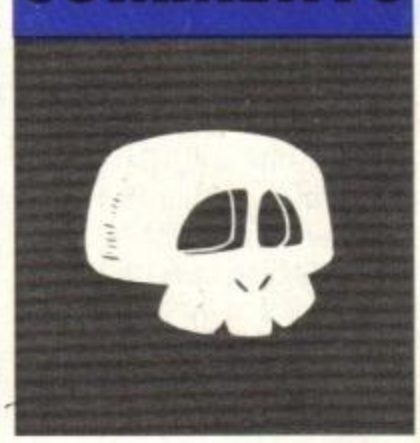
Il cane serve appunto a rendere un po' più facile la vita a Musashi, con la pressione prolungata del tasto di fuoco questi salterà addosso al nemico più vicino e lo terrà occupato fino al vostro arrivo.
Non è molto, ma è sempre meglio di niente!



SHINOBI 1, 2, 3, 4...

Qualcuno di voi in questo momento si starà chiedendo: ma il seguito di *Shinobi* non era mica *Super Shinobi*? Beh, lo sappiamo tutti che nel mondo dei videogiochi succedono spesso questi casini (specialmente quando ci si mettono in mezzo conole & programmatori), e noi di C+VG siamo qui apposta per illuminarvi. Il primo, unico e originale, oramai lo sanno tutti, è *Shinobi*: subito dopo (o quasi) per il Megadrive uscì il divertente (e decisamente differente) *Super Shinobi* - e fin qui, tutto OK. Un po' di tempo dopo ecco che nelle sale giochi comincia ad aggirarsi *Shadow Dancer* - stesso schema di gioco rispetto a *Shinobi*, stesso tipo di livelli e stessa azione, ma con un cane in più e un ninja vestito di bianco (come in *Shadow Dancer*).
A questo punto, che cosa succede? Semplice, esce *Shadow Dancer* su Megadrive, ma ha ben poco a che fare con la versione da sala! O tempora, o mores...

COMMENTO



Urgh! E straordinario: mano mano che si va avanti, con poche eccezioni, la qualità dei giochi per C64 sta lentamente ma inesorabilmente decadendo.
Un paio di anni fa senza dubbio questo gioco avrebbe avuto animazione più realistica (i ninja che prendono d'assalto l'areoporto in mano ai terroristi NON vanno in giro come se stessero facendo shopping!), sprite migliori, sonoro almeno almeno passabile e un po' più di giocabilità.
Così com'è, ha delle gravissime lacune in tutti i campi, anche se bisogna dire che sotto tutta la spazzatura la conversione si riesce ad intravvedere. Fate un po' voi, persino la confezione è brutta!

MARCO AULETTA

C64

GRAFICA	67
SONORO	60
GIOCABILITÀ	57
LONGEVITÀ	56
GLOBALE	57

http://www.oldgamesitalia.net/

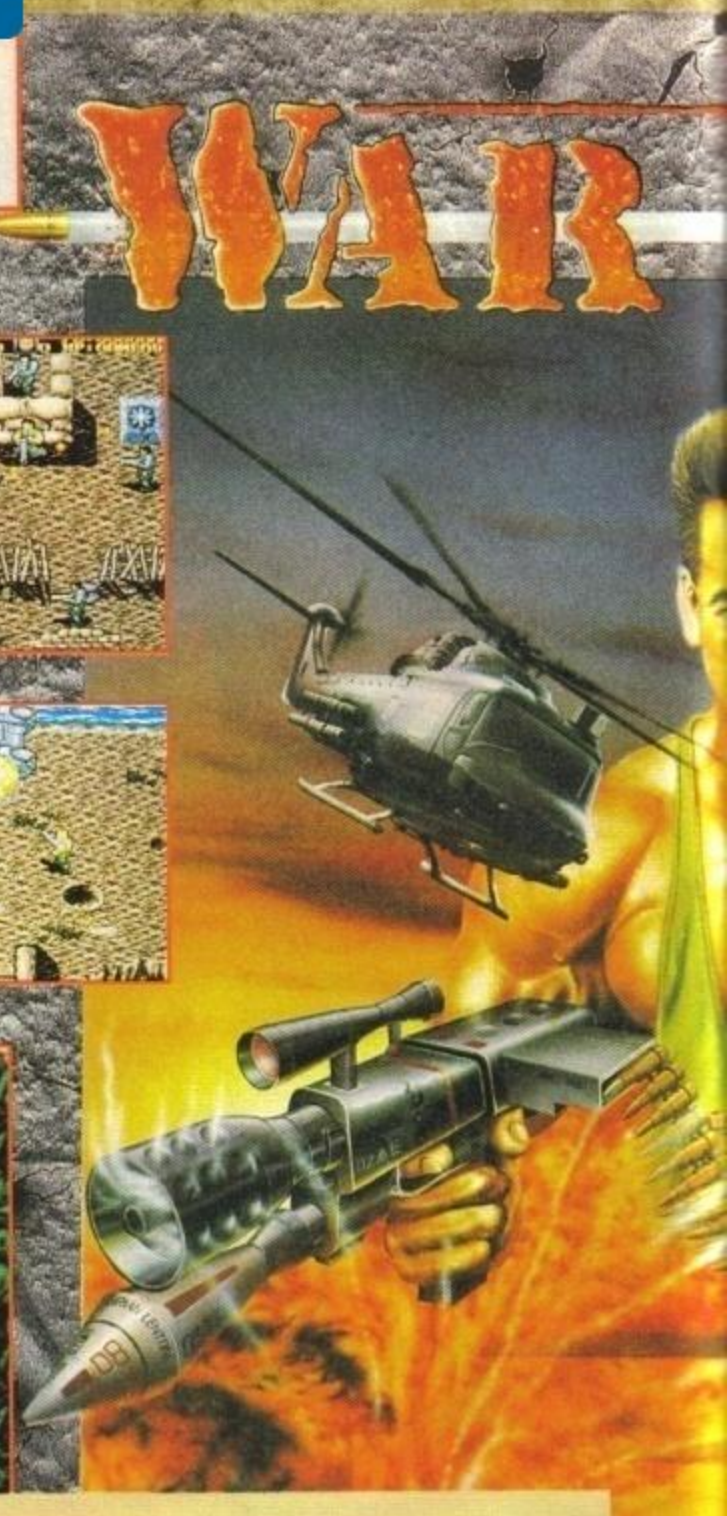
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA

CORE DESIGN



Un altro giorno di lavoro per il Soldato Semplice Biff e il Sergente Scooter significa un altro giorno nella giungla ad addobbare di fori da proiettile soldati nemici, carri nemici, treni nemici, costruzioni nemiche e magari anche qualche albero e cespuglio nemico, perché non si può essere sempre precisi.

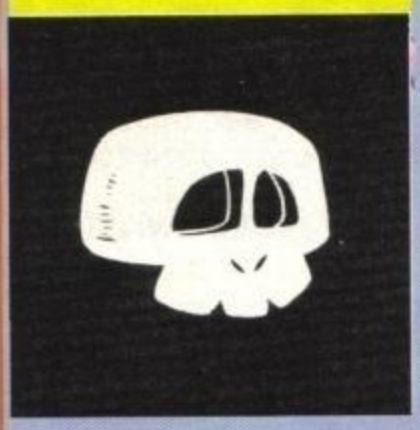
Oggi però li aspetta un duro lavoro: spazzare via le forze terrestri nemiche nascoste nella vasta giungla a scorrimento verticale che hanno davanti al naso. Armati inizialmente solo di mitragliette, i nostri eroi (o *il* nostro eroe se state giocando un "singolo") devono scorrazzare per lo schermo, riducendo a brandelli tutto quello che si para loro davanti.

Meglio non lasciarsi trasportare troppo però, perché dei compagni prigionieri sono stati legati a dei pali per essere lasciati morire nel caldo della giungla. Se potete salvarli (piuttosto che riempirli di proiettili) vi ricompenseranno con dei punti bonus.

RAMBO DELLA GIUNGLA

War Zone non è esattamente il primo sparatutto guerrigliero a fare la sua apparizione su un computer. La Capcom fece il coin-op *Commando*, convertito prontamente dalla Elite per i computer domestici. In seguito *Ikari Warriors* della SNK lanciò la moda del gioco a due in contemporanea e meritò la sua bella conversione, ancora da parte della Elite, nel 1989. Questi successi spinsero numerose società a lanciarsi nel genere, e nei mesi seguenti la Microdeal pubblicò *Leatherneck* (che in realtà era un gioco per quattro giocatori se avevate l'adattatore), e la Ocean ci propose *Rambo* (una licenza cinematografica) e *Victory Road* (una scarsissima conversione del seguito di *Ikari*). Altre analogie con *Commando* le troviamo in *Guerrilla War* della Ocean (un altro abominevole gioco ispirato a *Ikari*) e lo pseudo-seguito di *Leatherneck* di Steve Bak: il positivo *Dogs of War*. Più recentemente la US Gold ha realizzato la conversione del coin-op per tre giocatori della Capcom: *Mercs*.

COMMENTO



Ma cheppalle! Chissà perché dai tempi di *Rambo* per C64 non è più stato scritto uno shoot 'em up "alla *Commando*" altrettanto avvincente! Come decine di altri giochi simili, anche *Warzone* sembra fatto con un editor alla *SEUCK*, contraddistinto da nemici con schemi di movimento (e soprattutto di fuoco) evidenti, che non richiedono alcuna strategia per essere affrontati. Risultato: ci si diverte per i primi 32 secondi - e solo se si sta giocando in due - poi si comincia a pensare ai milleventinove usi alternativi per il dischetto.

Costerà anche poco, ma ci sono talmente tanti altri programmi più interessanti...

FABIO ROSSI

UPDATE

I possessori di ST possono correre nei negozi, perché mentre leggete la loro versione di *War Zone* è già in vendita.

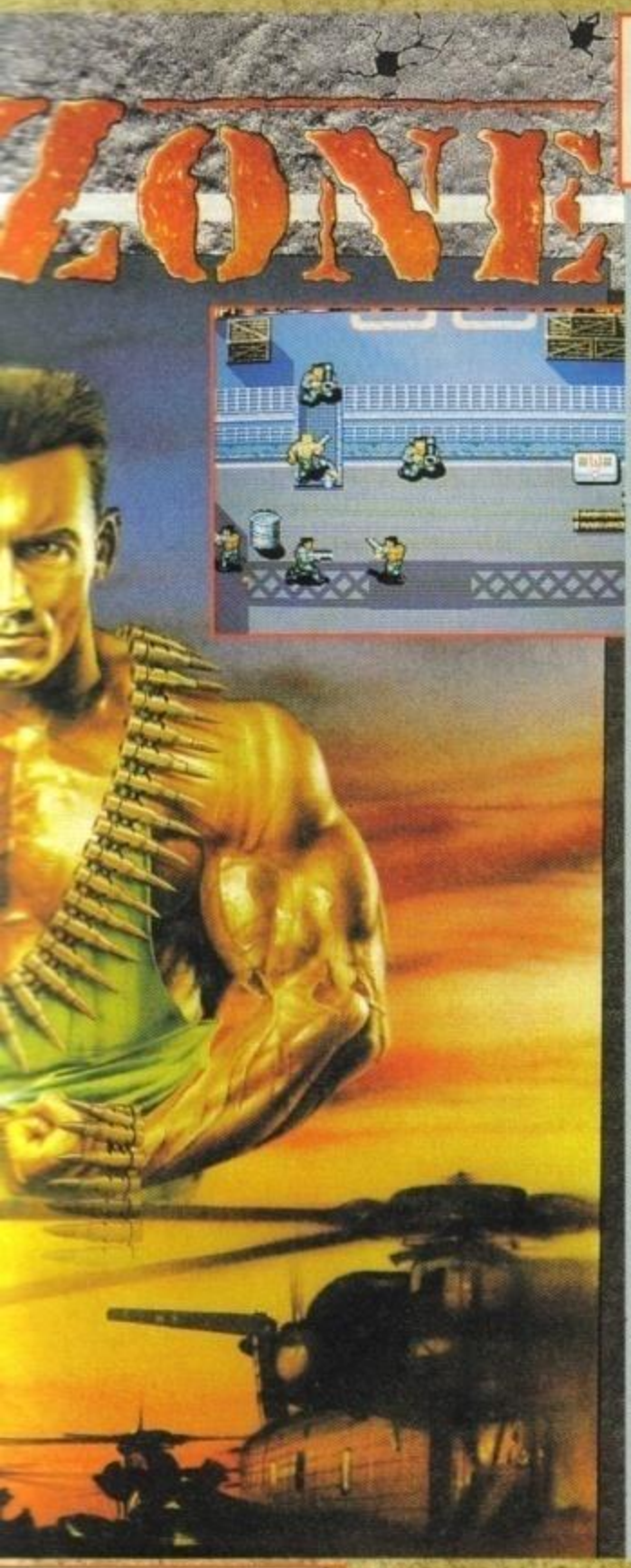
▲ L'attacco sul ponte

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



IL MIO NOME E'ARMANDO L'ESERCITO

I nostri due eroi iniziano il gioco armati di semplice mitraglietta, ma come si addice a un gioco di distruzione di massa, ci sono cinque tipi di ordigni più sostanziosi impacchettati in apposite casse disposte lungo il percorso. Raccogliete le "P" e questi potranno subire sino a tre potenziamenti.

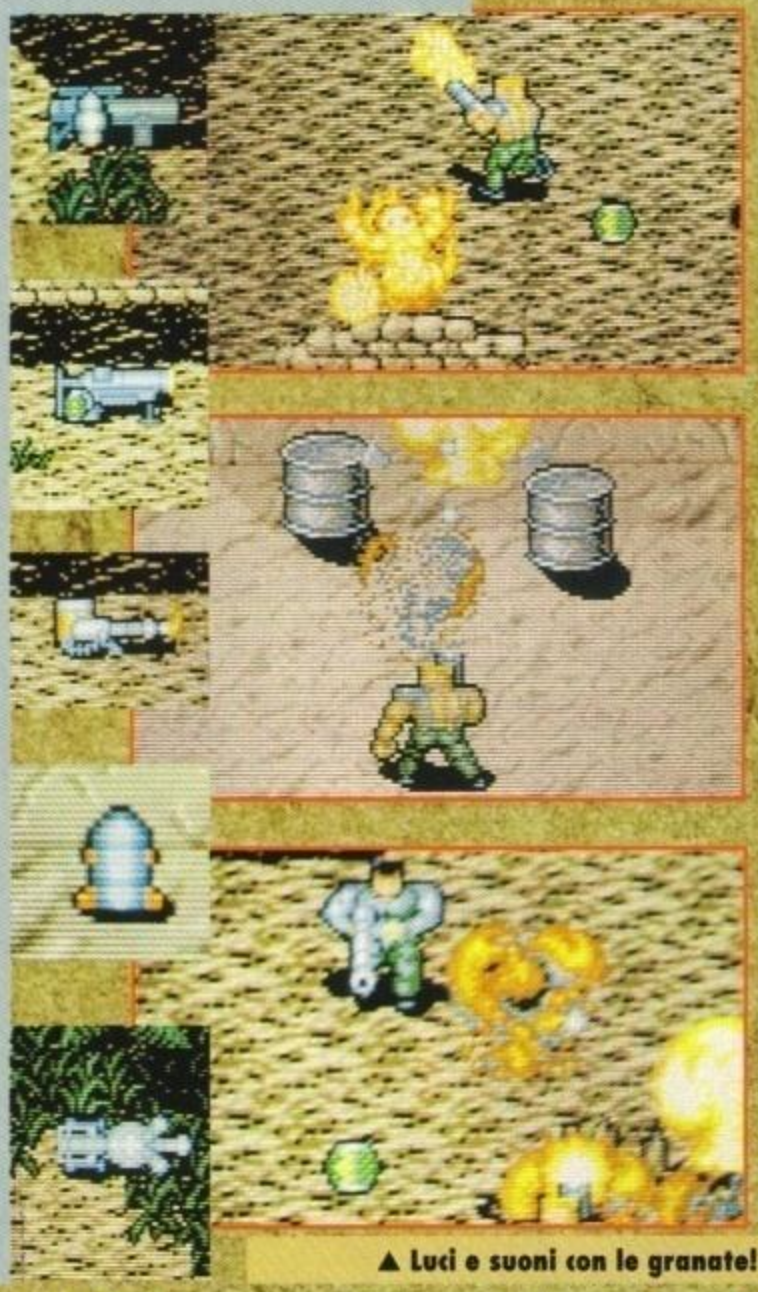
LANCIARAZZI
Un'arma cattivella, a lunga gittata che esplode a contatto con il bersaglio. L'arma di cui dovete impadronirvi prima che lo faccia il vostro compagno.

LANCIAGRANATE
Potente (specialmente quando si evolve in un'arma multidirezionale), ma dovete calcolare la vostra distanza dal bersaglio, o le granate sorvoleranno le teste dei nemici!

LANCIAFIAMME
A breve gittata, ma micidiale. I power-up ne allungano fortemente la gittata.

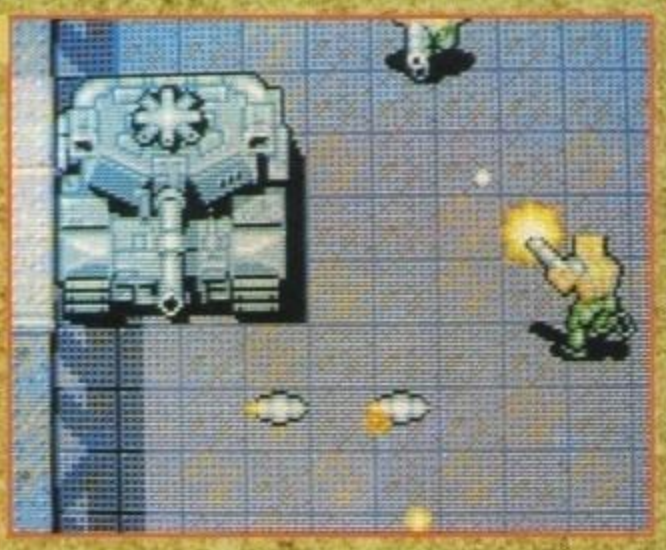
MISSILI DIROMPENTI
Una volta lanciati puntano sul nemico più vicino e lo riducono in brandelli. Con questi farete saltare in aria anche un gruppetto di nemici.

FUCILE TRIGEMINO
Questo fucile spara in tre direzioni diverse contemporanemante. E' potente, ma ha un basso volume di fuoco che può aumentare solo grazie a vari power-up.



▲ Luci e suoni con le granate!

Il primo nemico di metà livello



Dagli al tank!

COMMENTO

Humm... Chissà perché, ma non riesco a trovare *Warzone* così divertente ed avvincente. Sarà perché ho visto di meglio, a cominciare dal classicissimo ma sempre valido *Ikari Warriors*. Non sto certo parlando di realizzazione tecnica: *Warzone* è fluido, curato, ottimamente definito sul piano grafico (molto "coinopposo") con tutti i power-up che lampeggiano.e le esplosioni molto belle, il sonoro è decisamente OK e come varietà di fondali tutto bene: il problema a mio avviso è la giocabilità, notevolmente sminuita dall'estrema difficoltà e dal fatto che ci sia una sola vita. L'azione a due giocatori migliora il tutto, è ovvio, ma mica si può sempre avere qualcuno a portata di mano per poterlo costringere a giocare! Più che altro possiamo dire che è un buon gioco, ma non di certo questo capolavoro che molti vanno dicendo.

MARCO AULETTA

AMIGA

GRAFICA	61
SONORO	83
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	**70**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

AMIGA/C64

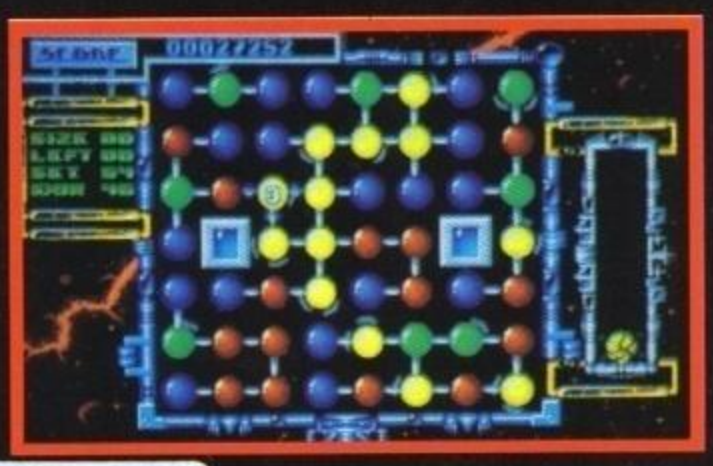
PSYGNOSIS

ATOMINO

La chimica è una scienza pericolosa. E non perché tutti i bambini a cui è stato regalato "Il Piccolo Chimico" si siano riusciti a far male esplodendo, avvelenandosi o ustionandosi nei modi più stupidi, ma perché ha ispirato decisamente troppi puzzle game particolarmente coinvolgenti, capaci di far perdere lunghe notti di sonno ai videogiocatori.

Dopo *E-Motion* e *Atomix*, anche *Atomino* usa dei "comuni" atomi per fare impazzire l'incauto videogiocatore. In ogni quadro, lo scopo è di comporre un certo numero di molecole composte da un numero minimo variabile di atomi. Questi ultimi appaiono periodicamente in una finestrella, completi dei loro bravi elettroni spaiati che danno all'atomo la capacità di legarsi a un certo numero di altri atomi.

Per riuscire nel gioco bisognerà proprio fare in modo che tutti gli elettroni vaganti si uniscano a formare una molecola chiusa. Facile? Nemmeno per idea, soprattutto quando lo spazio sullo schermo comincia a scarseggiare, il tempo a disposizione è al limite e nella finestrella degli "atomi in attesa" si accumulano elementi su elementi.



ALCHIMIA PRATICA

"Per trasmutare il piombo in oro si prenda il piombo, e metà de suo peso di polvere nera, e metà ancora di rossa, che mischierai con mercurio sotto il segno del Leone. Riscalda il tutto per otto giorni e otto notti nella fornace a fuoco lento, e il miscuglio dovrà essere avvolto in strisce di panno e chiuso in un vaso di terracotta su cui siano inscritti i segni: D Z A B. Mentre passa il tempo, medita sul talismano alchemico:

1 5 8 A O
7 9 1 O A
1 8 5 O O
8 5 1 O A

Dopo gli otto giorni e otto notti, spegni lentamente il fuoco e lascia che il calore si estingua in otto giorni, indi prendi con te un testimonio, anche un animale. Ora apri l'orcio, estraine l'oro e usalo come vuoi."

Dal Libro della Potenza del Maestro Aptolcater

COMMENTO

Quando uscì *Tetris*, un cubettigliaio di mesi fa, non avrei mai pensato che sarei arrivato al punto di non poter arrivare a sviluppare un'allergia per i puzzle game.
Da allora, *Atomino* dev'essere il 119esimo gioco di questa categoria ad avere invaso la redazione... eppure mi è piaciuto.
L'aspetto audiovisivo è ipnotico al punto giusto, la giocabilità immediata e la difficoltà calibrata molto bene - tutte caratteristiche mancanti nella maggior parte della concorrenza.
Come sempre accade in questi casi, descrivere un puzzle game è quasi impossibile: la cosa migliore da fare è provarlo. Probabilmente ve ne innamorerete.

FABIO ROSSI

AMIGA/C64

GRAFICA	75
SONORO	77
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	69
GLOBALE	80

http://www.oldgamesitalia.net/

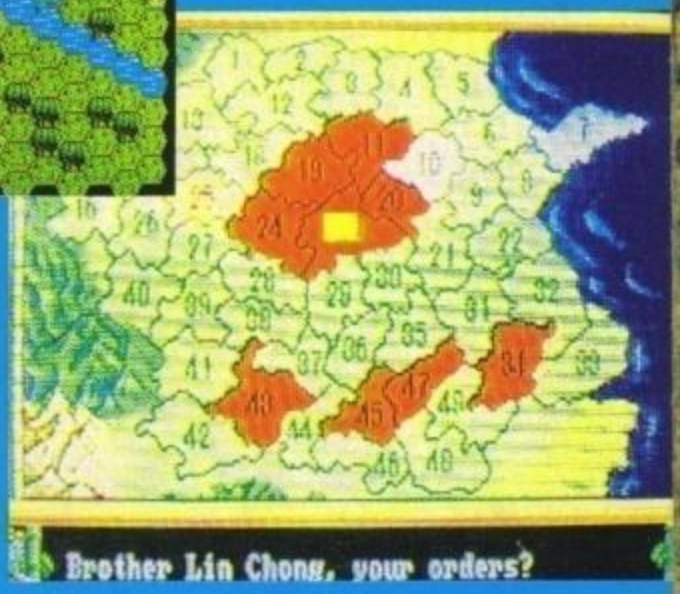
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA
INFOGRAMES

Bandit Kings of Ancient China

La storia è questa: il malvagio ministro Gao Qiu è diventato una sorta di despota nei territori della dinastia Song, una volta governati saggiamente dall'Imperatore Hui Zhong. Il maledetto ha mandato in esilio chi non gli andava a genio e ha invece affidato cariche importanti alla feccia del territorio cinese. L'Imperatore però parte al contrattacco e decreta che chi tra gli esiliati avrà acquisito abbastanza fama e onori avrà la possibilità di iniziare un confronto eroico con Gao Qiu. A questo punto entrate in gioco voi, che siete uno degli esiliati: dovrete iniziare a farvi un esercito, effettuare conquiste via terra e via mare (e durante le battaglie si aprirà un'apposita sezione con relativa mappa ad esagoni) e accattivarvi la simpatia di quante più anime possibili. Le vostre decisioni non riguarderanno però solo la condotta bellica: dovrete badare ai vostro uomini distribuendo il cibo, occuparvi dei territori conquistati e insomma dovete essere un leader i tutti i sensi. Buona fortuna!



BANDIT KINGS IN MODERN JAPAN

Sembra che *Bandit Kings* stia facendo faville in Giappone, dove è in testa alle classifiche, gli dedicano pagine intere di consigli, e insomma sembra diventato un vero cult-game. Se vi capita di sfogliare Log-In, quindicinale nipponico di 400 pagine (sono giapponesi: facendo un piccolo calcolo è come se C+VG fosse di 800 pagine!) ne troverete foto dappertutto. Ora, una cosa che piace ai giapponesi non è necessariamente una cosa da comprare: il fatto è che *Bandit Kings* è un grande gioco anche per me che sono italiano, e allora l'evento comincia ad assumere una certa portata...

AMIGA

GRAFICA	85
SONORO	80
GIOCABILITÀ	89
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	92

COMMENTO

Bandit Kings è decisamente un gioco appassionante: pieno di alleanze da stringere, tradimenti che si compiono, epiche battaglie che si consumano.
Tra strategia bellica, diplomatica ed economica non saprei proprio cosa scegliere per fare l'esempio di un aspetto vincente del gioco. Vi dico solo che ci sono continue mosse e contromosse da fare con improvvisi colpi di scena che strappano urli di delusione o di gioia.
Con i suoi bei menu ricchi di interessanti opzioni il gioco va giudicato come assolutamente completo, e con le simpatiche animazioni associate a questo o quell'evento vi sentirete ancora più calati nell'atmosfera dell'epoca. Inutile dire che giocato in più di uno è assolutamente irresistibile...

PAOLO CARDILLO

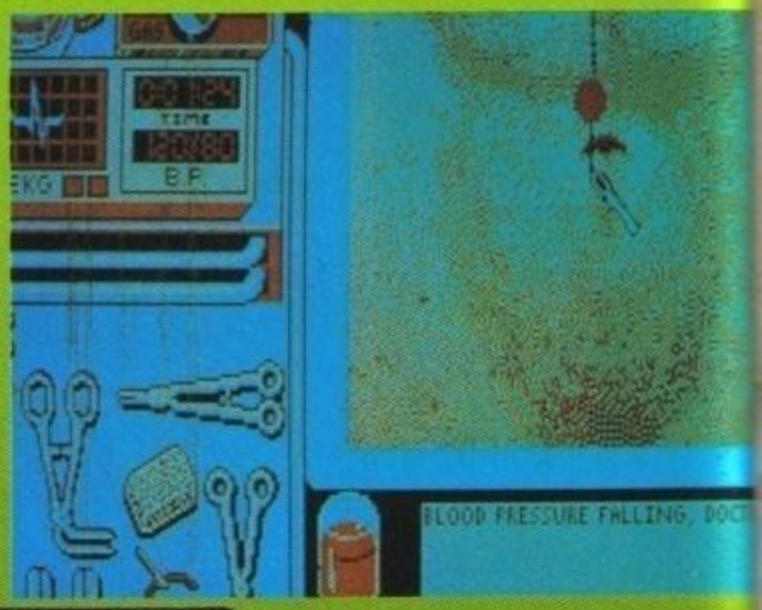
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

SOFTWARE TOOLWORKS

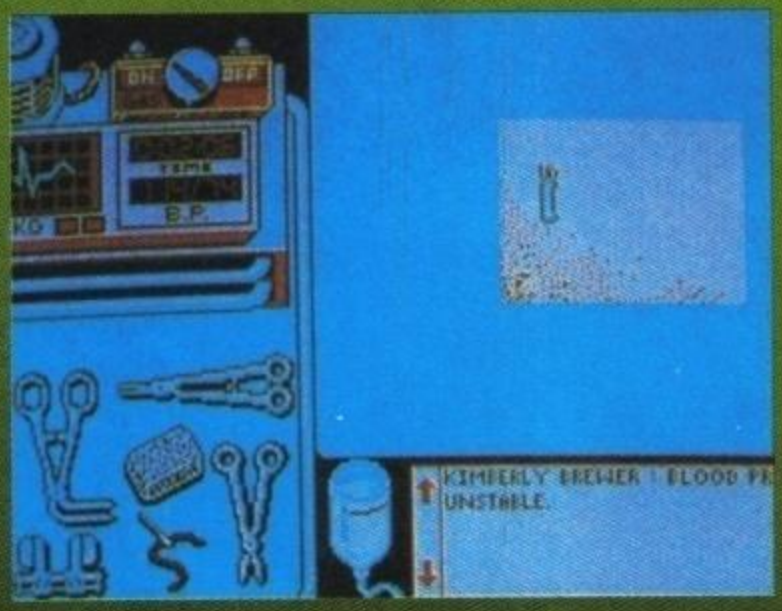
Life and Death



La carriera medico-chirurgica è sicuramente una delle più complesse da intraprendere. Prima di poter eseguire la prima, semplice operazione sono necessari anni e anni di studio, apprendistato e grandi sacrifici - e oltretutto ci si fa la fama di sadici macellai che si divertono ad aprire la pancia alla gente.

Life and Death si basa proprio sul fatto che rovistare fra le interiora altrui *è* divertente, ma le persone con la voglia di seguire gli studi di medicina sono generalmente poche.

Il programma mette infatti a disposizione un intero ospedale pieno zeppo di pazienti da massacrare mediante una impressionante quantità di strumenti - e magari da guarire (ma solo ogni tanto!). Le operazioni da eseguire si limitano alla zona del tronco, per cui gli interventi più frequenti saranno appendiciti e inezie simili. Col procedere del gioco c'è però anche la possibilità di eseguire operazioni al cuore, e allora c'è davvero di che divertirsi! Scherzi a parte, *Life and Death* è soprattutto un simulatore chirurgico, e grazie anche al manuale e alle dettagliatissime istruzioni "in diretta" risulta un interessantissimo programma educativo.



COMMENTO

Era ora. La versione per Amiga di questo grande classico era stata annunciata da tempo, e sono sicuro che eravamo in molti ad aspettarla. Le modifiche rispetto alla versione PC sono praticamente inesistenti, ma ciò non toglie che *Life & Death* rimanga un programma tanto divertente quanto istruttivo.

La grafica, anche se non eccezionale, è sufficiente a far star male le persone dallo stomaco debole quando arriva il momento fatidico della prima incisione, mentre il sonolo è strettamente funzionale.

Dopo le prime partite di sperimentazione "alla Mengele" ci si impegna seriamente, e il grande realismo del gioco è sufficiente per farvi sudare freddo. Uno dei programmi più interessanti dell'anno... in attesa di *Life & Death II*!

FABIO ROSSI

COLLEGA GLI ELETTRODI, IGOR!

Una delle principali caratteristiche di *Life and Death* è la perfetta riproduzione delle procedure realmente impiegate nel corso di un intervento chirurgico. Il giocatore comincia lavandosi le mani, indossando i guanti e preparando il paziente con l'aiuto di un anestesista; a questo punto può usare le decine e decine di strumenti a sua disposizione per infierire a piacimento sul malato, ma l'unico modo per combinare qualcosa di buono è seguire il manuale e comportarsi come un medico coscienzioso. In questo modo si arriva anche a capire le difficoltà che comporta anche il più piccolo intervento... e a sperare di non dover mai finire in un ospedale!

AMIGA

GRAFICA	90
SONORO	60
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	94

CVG HIT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CVG HIT

REVIEW

AMIGA

DOMARK

3D CONSTRUCTION KIT

Ecco l'occasione per tutti gli appassionati poligonari di superare le proprie frustrazioni di giocatori-non-creatori grazie alla mitica compagnia autrice di classici come *Driller* e *Castle Master*. Qui i menu grondano di possibilità creative per quanto riguarda la modellazione, l'animazione e l'interazione con il mondo poligonale. Si comincia: con l'opzione CREATE chiediamo al Dio dei poligoni di concederci l'apparizione di un cubo, una piramide, una linea, un esagono, di qualcosa che testimoni il nostro nuovo potere di creatori.

Magia! Miracolo! Un cubo! Non ci possiamo credere: iniziamo a giragli intorno (via joystick, via tastiera, via interfaccia, via le dita dal naso e così via) per renderci conto del fenomeno inesplicabile (sembriamo degli astronauti attorno a un monolito). Vai con l'opzione di EDIT: ora riusciamo a ruotarlo, stirarlo, comprimerlo. Il potere è nelle nostre mani e non credevamo fosse così facile!

Non ci basta più: vogliamo fare tutta una scultura, e iniziamo così a replicare, plasmare, rifare, colorare (opzione COLOUR: si clicca sul colore e poi sulla faccia scelta del poligono) distruggere poligoni. E non siamo ancora sazi: vogliamo un gioco. Ma allora dobbiamo imparare il mitico FCL (*Freescape Command Language*): SIII... PUOOO'... FARE!!!

COMMENTO

Più facile di così si muore. Forse esagero, fatto sta che se mi viene in mente che cosa dicono della complessità del 3D certi programmatori, mi sembra che *3DCK* sia il programma che qualsiasi aspirante poligonaro vorrebbe avere. Magari potrei avere qualche riserva sulla lentezza e sui pochi colori disponibili, ma è meglio non lamentarsi, più o meno i giochi Incentive erano di questa fattura e mi piacevano moltissimo. Certo la parte più complessa è gestire il linguaggio ma mi sembra che con la sua comprensibilità ci possa arrivare chiunque. Eppoi hanno pure piazzato una videocassetta nella confezione, con Ian Andrew che fa qualche esempio sull'utilizzo del programma: più di così non si poteva fare. Se non riuscite a usarlo dovete essere proprio gnucchi...

PAOLO CARDILLO

MODERIAMO IL LINGUAGGIO!

Ovviamente non poteva bastare la realizzazione di un ambiente in 3D per creare un gioco, ci voleva qualcosa che decretasse delle condizioni per dare luogo a situazioni interattive: quel qualcosa è il *Freescape Command Language*. Ecco dei semplici esempi per capire come funziona:

Volete che sparando a un oggetto questo scompaia. Il tutto si può tradurre in:

```
IF SHOT?
THEN INVIS(1)
ENDIF
```

Ovvero: se (IF) l'oggetto 1 viene colpito (SHOT) allora (THEN) deve diventare invisibile (INVIS)

Altre condizioni con l'IF possono essere ACTIVATED? (se "toccate" con il cursore l'oggetto), COLLIDED? (se urtate l'oggetto), VIS? (se l'oggetto è visibile) etc.

Dei comandi da far seguire al THEN sono invece VIS, INVIS, DESTROY e altri. Potete anche dar luogo a un'animazione con gli specifici comandi di MOVE REMOVE, STARTANIM etc. Con l'FCL non bisogna battere tutto un lungo listato; ma assegnare una condizione ai poligoni che sceglierete voi.

Naturalmente non manca il sonoro con effetti già sentiti nelle avventure dinamiche firmate Domark.

AMIGA

La struttura del programma ci impedisce di impiegare i canoni di valutazione normalmente usati per i giochi: vi basti il globale di...

90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

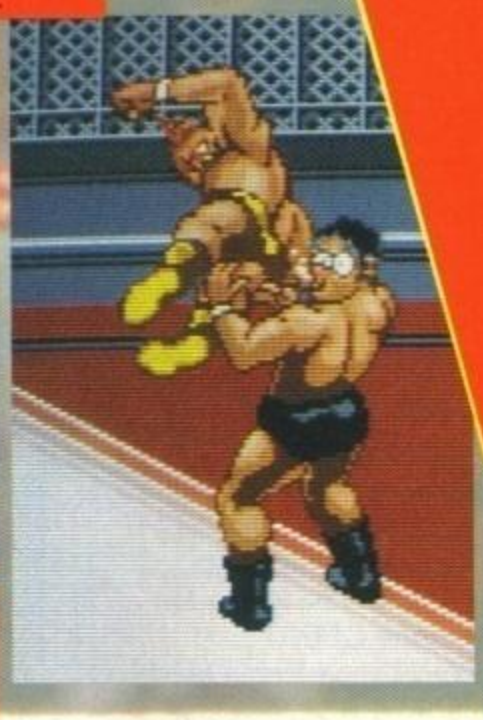
REVIEW

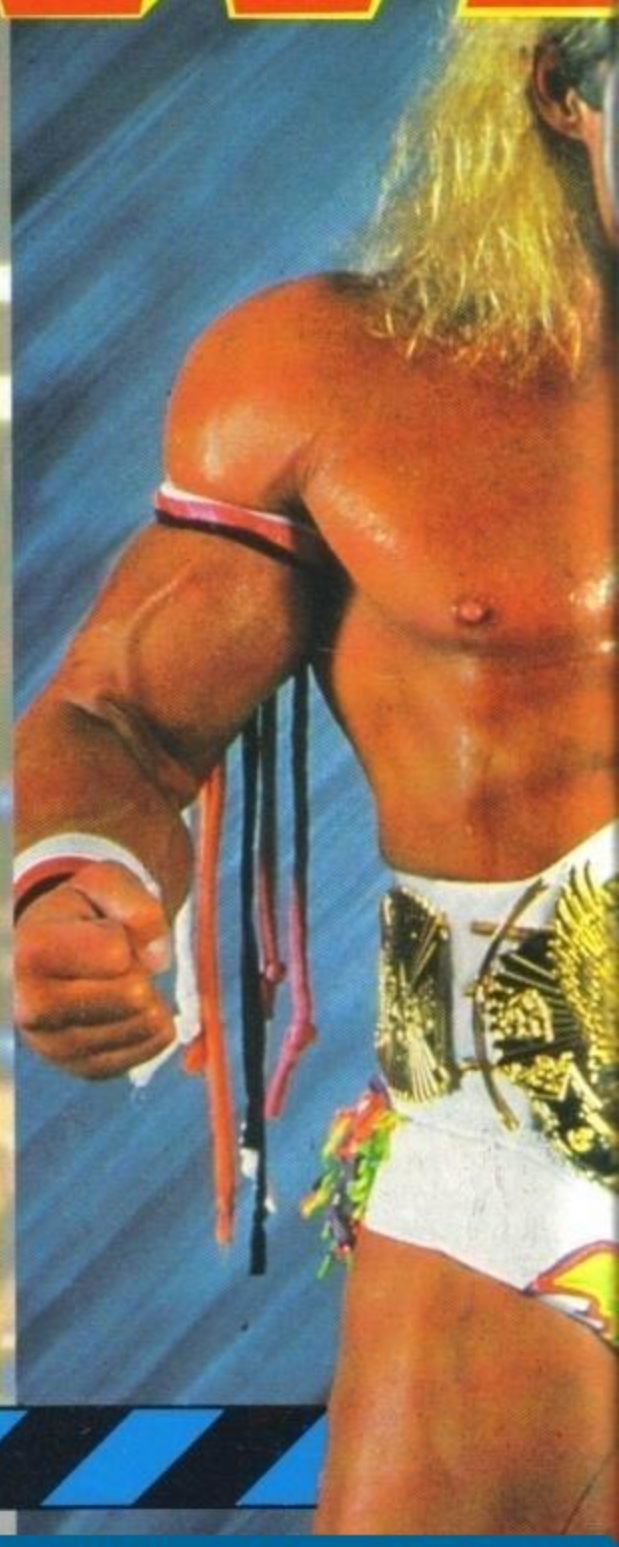
MEGADRIVE

SEGA

WRE W

Facciamo un piccolo test... Quali poster avete attaccato sulle pareti della vostra stanza: a) la gigantografia del vostro cantante/calciatore preferito, b) il paginone centrale dell'ultimo numero di Playboy, c) Hulk Hogan tutto sudato che massacra un André the Giant altrettanto sudato? Se avete risposto a) o b) siete perfettamente normali, complimenti; in caso contrario non avete tutte le rotelle a posto e *Wrestle War* potrebbe essere il gioco della vostra vita. Nei panni di Bruce Blade, giovane wrestler alquanto ambizioso e inesperto, dovete battere otto agguerritissimi avversari per diventare così Campione del Mondo della WWF e poter ottenere un'intervista esclusiva sull'ultima pagina del Corriere dei Piccoli. Certo, non è facile. Capirete, tutti bramano un'intervista sul Corrierino: i vostri nemici arrivano persino da Miami, New York, Dallas e Minneapolis pur di vincere l'ambitissimo titolo...





NE RIMARRÀ SOLO UNO...

Così volete diventare Campioni del Mondo di wrestling, eh? Bene, ma prima di tutto dovete imparare qualche tattica e un giusto numero di trucchetti per sbaragliare l'agguerritissima concorrenza. Come prima lezione sappiate che potete pigliare a pugni e calci i vostri avversari ma se volete qualcosa di veramente dannoso dovete passare alla lezione seguente. Lezione due: afferrate il vostro nemico. A questo punto potete lanciarlo qua e là per il ring, sbatterlo violentemente sul tappeto, pigliarlo a calci in faccia (bello! - Simon) o strangolarlo. Terza e ultima lezione: dopo averlo pestato un bel po' potete tentare di schienarlo. Se riuscite a immobilizzarlo sulla schiena per più di tre secondi avete vinto e potete passare all'incontro successivo.

COMMENTO

Se c'era un gioco per megadrive di cui si sentiva la mancanza era proprio una simulazione di wrestling. *Wrestle War* supplisce a tale mancanza: l'azione è veloce, il gioco divertente, la grafica eccellente e il sonoro megarealistico. Sebbene il tutto diventi ripetitivo dopo un (bel) po' ci sono un sacco di sfidanti da affrontare e prima di batterli tutti ce ne vorrà di tempo! Come al solito l'opzione due giocatori garantisce la maggior dose di divertimento e aumenta il globale già alto di *Wrestle War*. Se volevate una buona simulazione di questa pseudodisciplina sportiva non potete non comprare *Wrestle War*. E poi cosa c'è di più sportivo che spaccare le sedie in testa ai propri avversari e saltargli sulla panza infliggendogli un tremendo dolore fisico?

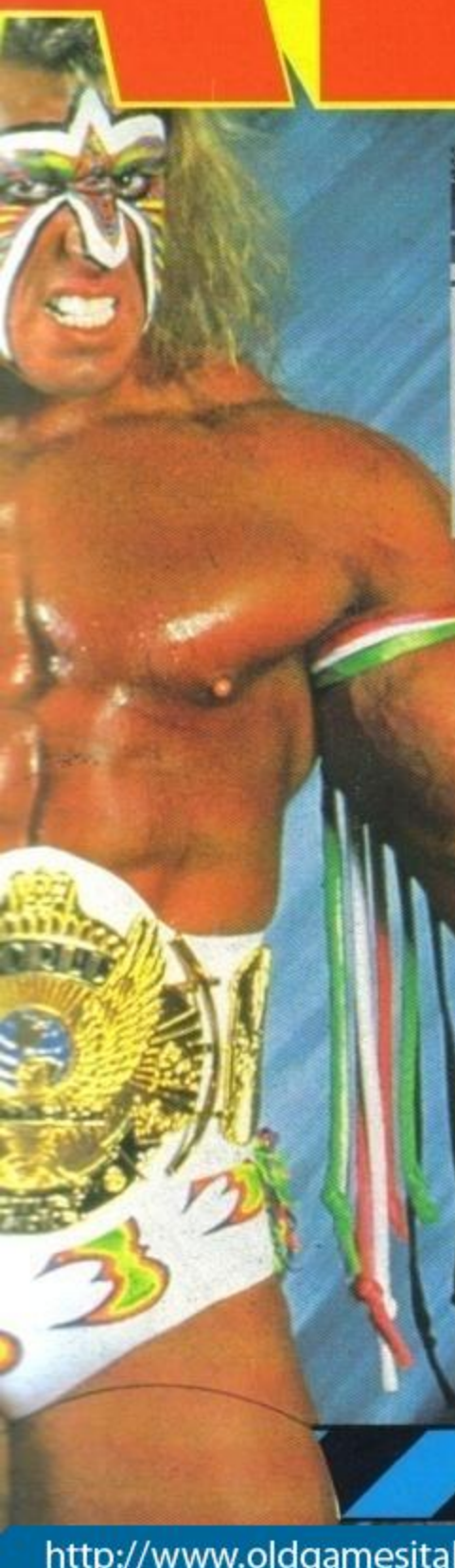
RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STLE AR



HMMM... FENOMENALE!

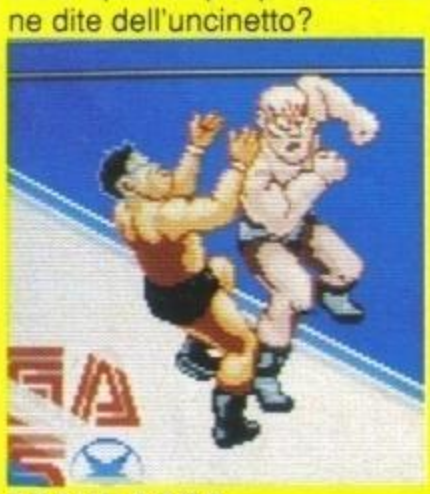
Se volete diventare campioni del mondo dovete sconfiggere otto bestioni grandi e grossi tutto muscoli e niente cervello. Eccoli nell'ordine...

THE MOHAWK KID

Il primo avversario - se non lo battete sarà meglio che cambiate sport al più presto! Che ne dite dell'uncinetto?

SLEDGEHAMMER

Il nome dice tutto, ma in fondo non è poi così duro. Quasi quanto un piatto di minestrone bollente al quindici agosto...



GRAND KONG

La peculiarità di questo lottatore è senza dubbio la pettinatura da punk di seconda tacca: si vocifera che sia l'anello mancante fra uomo e scimmia...

MR J

Ma questo è un parente di Jason (quello di Venerdì 13)! Gli manca davvero solo la motosega, ma non è detto...

NIMROD FALCON

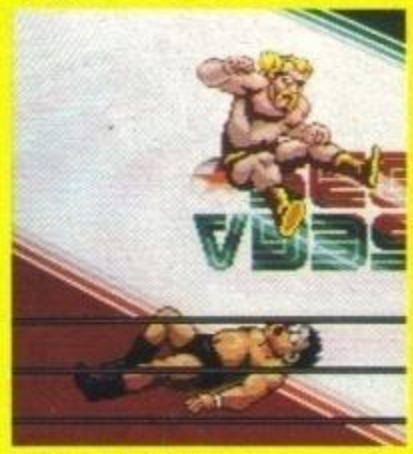
Le cose si fanno dare: questo lottatore è un vero macellaio e gli basterà davvero poco per buttarvi al tappeto!

DAN DAMBUSTER

Un bel tipino raccomandabile. Viene dal Bronx e il suo unico scopo nella vita è pestare a sangue i suoi avversari!

BUCKSKIN ROGERS

Ovvero il vicecampione del mondo. Sarà pure il numero due della WWF ma picchia come se fosse il numero un



TITAN MORGAN

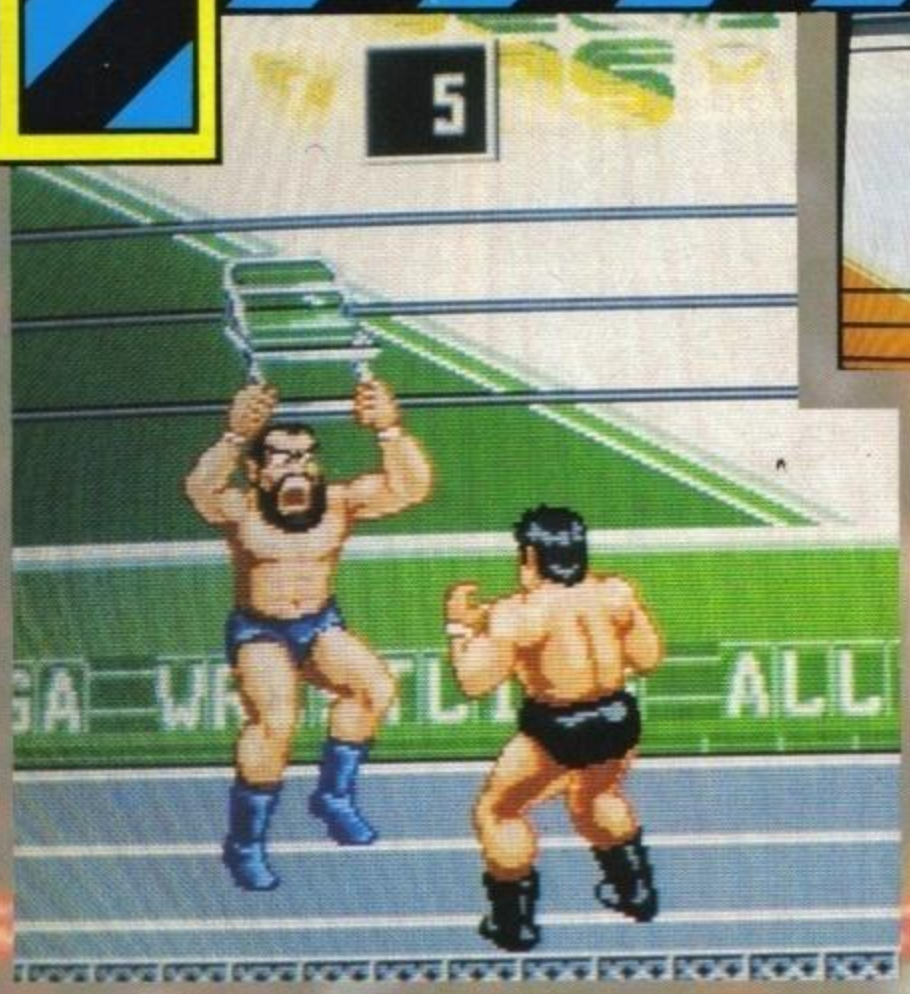
Il campione di tutti i tempi. Sarà forse per questo che Titan Morgan assomiglia terribilmen-

http://www.oldgamesitalia.net/

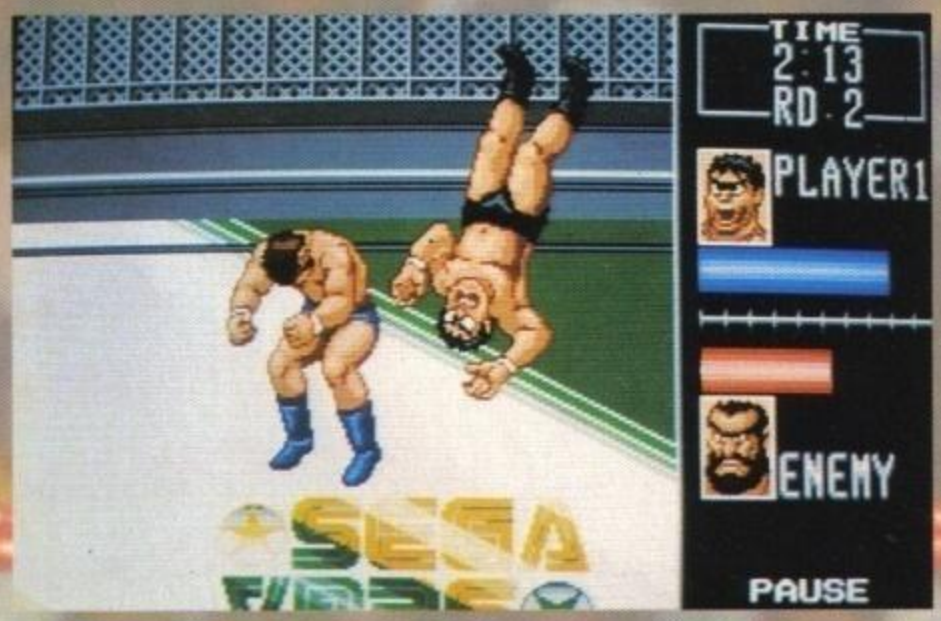
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WRESTLEMANIA



UPDATE
Non sono state annunciate altre versioni, ma ora che la US Gold ha un accordo per convertire tutti i coin-op Sega non ci stupiremmo di vedere *Wrestle War* su qualche altra macchina.



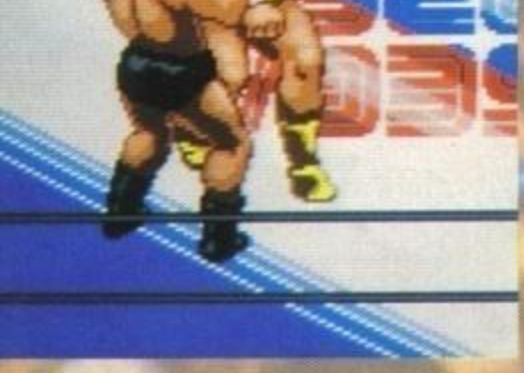
WRESTLEMANIA

Chi di voi non ha mai sentito parlare almeno una volta nella propria vita di Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Big Boss Man e di Macho King? Queste sono solo alcune delle superstar che animano la WWF, *World Wrestling Federation*. Dagli inizi degli anni ottanta si sono tenuti sette megameeting di wrestling chiamati *Wrestlemania* che hanno visto protagonisti i più forti lottatori in questa sudatissima disciplina. L'acclamato campione della WWF è senza dubbio Hulk Hogan, un autentico idolo per le folle statunitensi. Durante la sua carriera Hulk ha perso il titolo di Campione del Mondo solo un paio di volte, l'ultima delle quali contro Ultimate Warrior, in uno dei più spettacolari (e finti) incontri che si siano mai visti su uno schermo televisivo. Wow, che eccitazione...

COMMENTO

Era ora che arrivasse una simulazione di wrestling divertente anche su Megadrive! Oltre a essere veloce e giocabile, per finire *Wrestle War*, bisogna aver fatto molta pratica e mooolte partite. Il punto forte di *Wrestle War* è però la grafica con alcuni sprite immensi, dettagliatissimi e superbamente animati. Questo gioco è ottimo anche per quanto riguarda il sonoro: siamo su livelli molto elevati e gli effetti campionati rendono l'atmosfera alla perfezione. La giocabilità è immensa e la possibilità di giocare in due contemporaneamente è quantomai ben accetta: peccato però che il primo giocatore debba per forza tenere Bruce e non possa scegliersi il lottatore preferito. Questo comunque è un difetto pressoché trascurabile: se siete dei fans di Hulk Hogan e Ultimate Warrior dovete comprare questo gioco immediatamente! E questo è un ordine!

PAUL GLANCEY



MEGADRIVE

GRAFICA	90
SONORO	83
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	87

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA

MEGA DRIVE

LA CASSETTA ALTERED BEAST INCLUSA NELLA CONFEZIONE

MOONWALKER
by Michael Jackson

J.B. DOUGLAS
ART 1204

WRESTLER WAR
ART 1206

ABRAMS TANK
ART 1402

MOONWALKER
ART. 1013

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

SEGA

Non vi vogliamo prendere in giro. Lo sappiamo benissimo che ormai conoscete vita, morte & miracoli di Sonic il porcospino. Il nostro puntuto eroe deve attraversare sei livelli alla fine dei quali si scontra con il diabolico Ivo Robotnik (scienziato pazzo D.O.C.): strada facendo deve eliminare più nemici possibile saltando loro addosso e raccogliere gli anelli sparsi ovunque. Ogni 100 anelli si vince una vita, e se si arriva con almeno 50 anelli alla fine di ogni quadro si può accedere a un livello bonus con rotazione rigida dello schermo. Per il resto è un gioco di piattaforme. Il migliore!

SEI LIVELLI DI DANNO!

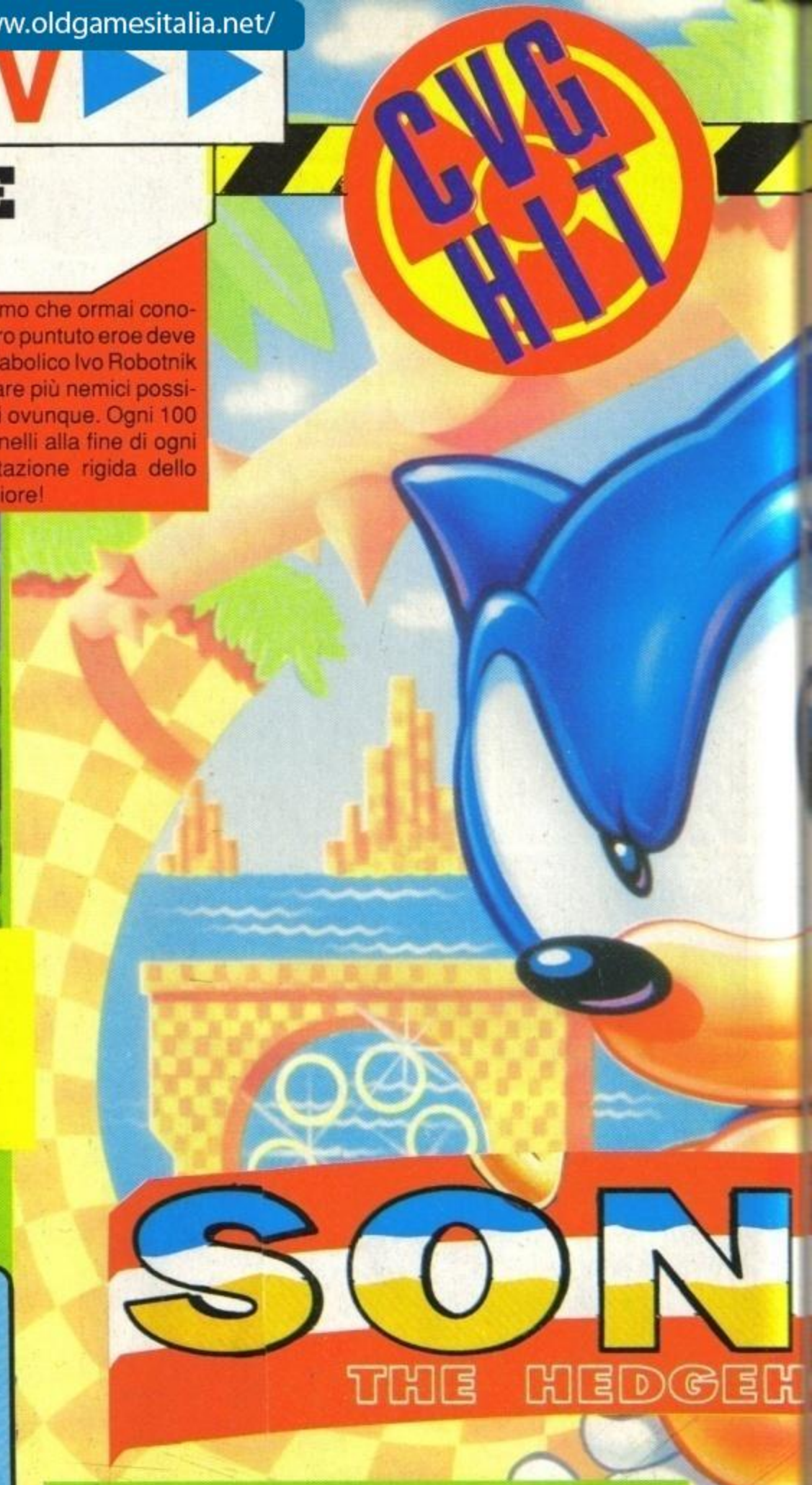
Ecco una panoramica sugli scenari da attraversare:

1 - LA COLLINA VERDE: Un quasi-clone del mondo di Mario pieno di animali tondi, piattaforme mobili e montagne su più livelli. Alcune parti dello scenario sono particolarmente franose e pericolose!

COMMENTO

La campagna pubblicitaria di Sonic ci ha tartassato per mesi e mesi con descrizioni che avevano dell'incredibile e superlativi apparentemente esagerati, ma ora che ho visto il gioco devo ammettere che era tutto vero!
A guardare bene, *Sonic* non è molto più che un misto fra *Super Mario World* e *Mickey Mouse* con l'aggiunta dei labirinti rotanti nel quadro bonus, ma il risultato è davvero stupefacente!
Nei casi abbastanza rari in cui Sonic (che ha una faccia da carogna che a me sta antipaticissima) comincia a correre a supervelocità, inoltre, sembra proprio di essere davanti a un coin-op - le limitazioni della console sembrano essere scomparse: il mitico porcospino lo vedrete schizzare alla velocità della luce!
Ma le parole non possono rendere l'idea: *Sonic* è il platform game definitivo, non ci sono altri modi per descriverlo.
E basta.

FABIO ROSSI



2 - LA ZONA DI MARMO: In superficie questo livello mostra le rovine di antichi templi greci; sottoterra si annidano i pericoli di infinite trappole meccaniche, fiumi di lava e piattaforme galleggianti.

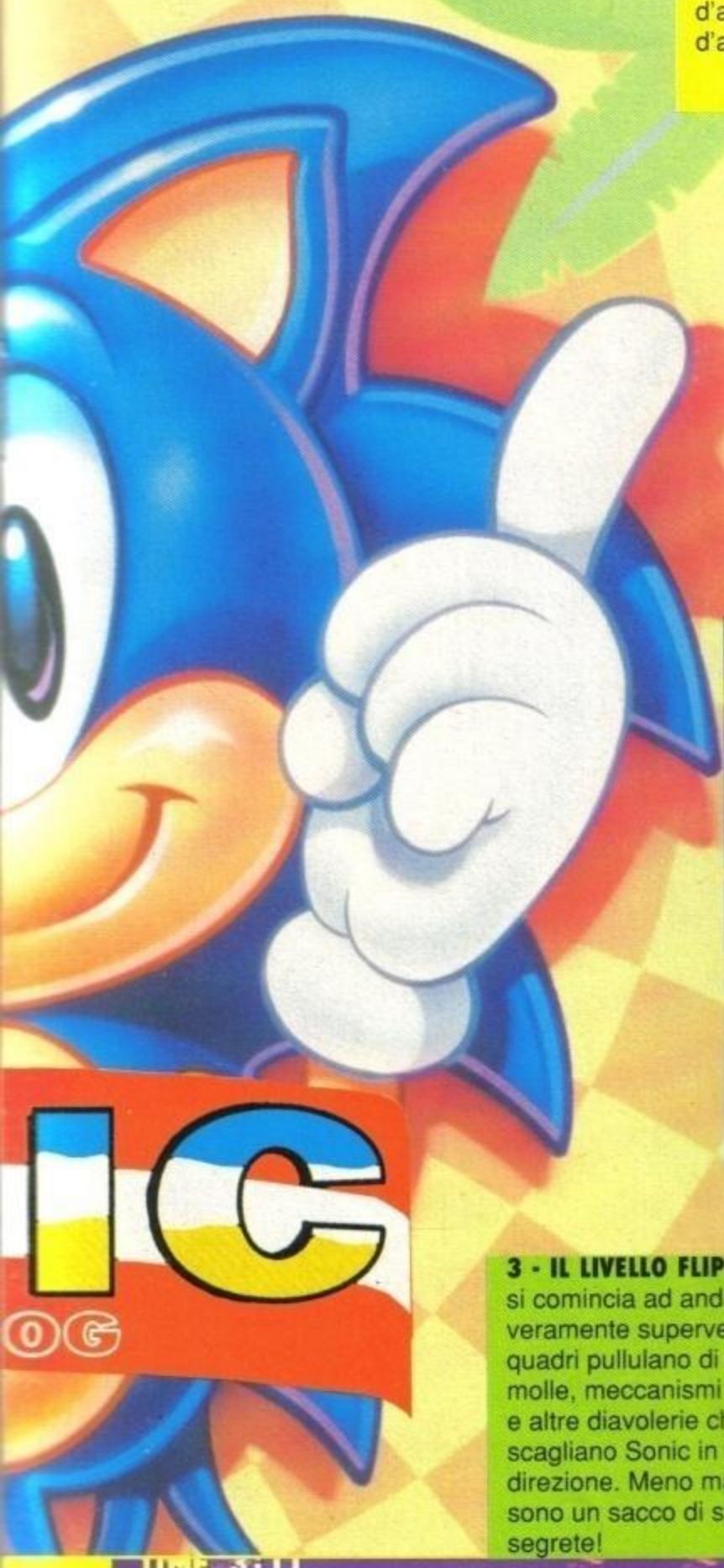
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

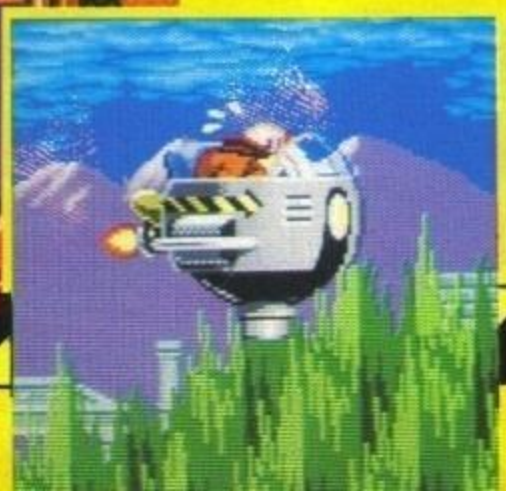
4 - IL LABIRINTO: Un immenso complesso sotterraneo pieno d'acqua, in cui il nostro eroe deve inseguire le rare bolle d'aria per evitare di morire soffocato!

5 - LA ZONA LUCCICANTE: Sembra di essere a Las Vegas! Qui ci sono un sacco di insegne luminose, ma anche tantissime insidie nascoste dietro ogni angolo.



3 - IL LIVELLO FLIPPER: Qui si comincia ad andare veramente superveloci: tutti i quadri pullulano di rampe, molle, meccanismi di rilancio e altre diavolerie che scagliano Sonic in ogni direzione. Meno male che ci sono un sacco di stanze segrete!

6 - IL MEGAMECCANISMO: Ecco l'ultimo livello, paragonabile a un'unica immensa trappola piena di tubi, pozzi e meccanismi mortali che conducono Sonic al covo di Ivo Robotnik!



MEGADRIVE

GRAFICA	96
SONORO	74
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	**96**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUPER FAMICOM

IMAGINEER

Sim City offre a tutti i megalomani l'opportunità di creare e governare la propria città, guardandola crescere da un umile borgo a un'immensa metropoli. Il programma fornisce tutto il necessario, compresa una giusta quantità di denaro con cui pagare carpentieri e muratori. Rendere la propria città bella e funzionale farà venir voglia di trasferirvisi alla popolazione. Purtroppo, la gente è un tantino schizzinosa e se alzerete troppo le tasse o ci sarà un eccessivo tasso di inquinamento o ancora scarseggeranno le opportunità di lavoro li vedrete traslocare altrove a centinaia - e farli tornare indietro non è facile. In breve, il vostro compito è di fornir loro molte occasioni di lavoro e svago, in modo che desiderino vivere nella vostra città.

Sarete in grado di mettere su una nuova metropoli, o il vostro massimo è una squallida baraccopoli?

E' L'ORA DELLA COSTRUZIONE!

In *Sim City* ci sono tre tipi di costruzioni. Le zone residenziali sono quelle in cui andranno a vivere i vostri sudditi, mentre quelle industriali sono i centri di produzione in cui la maggior parte della gente andrà a lavorare. Le zone commerciali sono riservate a negozi, uffici e piccole aziende. Naturalmente, collegare queste diverse aree è molto importante, e *Sim City* offre due tipi di reti di trasporto. Delle buone strade faranno avvicinare alla città i possessori di auto, ma favoriscono l'inquinamento e il rischio di ingorghi. L'alternativa è data dai treni, che sporcano meno e portano più gente al lavoro.

COMMENTO

Che differenza tra questa e le altre versioni di *Sim City*! Il gioco spartano per eccellenza, su SF si è completamente trasformato con un sacco di musichette, effetti carini e innovazioni apparentemente piccole ma fondamentali. Le costruzioni speciali aggiunono molto divertimento e permettono una maggiore longevità (che bello deve essere sostituire il palazzo imperiale a Tokio con la propria casa!) mentre la lente di ingrandimento fornisce una mano semi-indispensabile per osservare l'andamento della propria città. Il professore che vi segnala eventuali problemi è carino ma abbastanza inutile - un buon sindaco non ne avrebbe bisogno! In definitiva, è un discreto passo avanti rispetto alle altre versioni per *Sim City*, a questo punto fate un po' voi i calcoli: se vi piaceva l'originale, bene, altrimenti...

MARCO AULETTA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

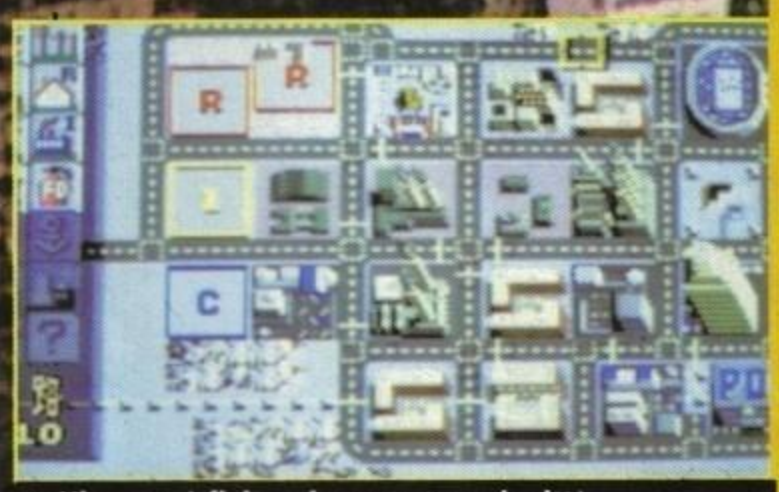
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

IL GRANDE INTERROGATIVO

Come vedete, nell'angolo in basso a destra c'è un punto di domanda. Di tanto in tanto si metterà a lampeggiare, e cliccandovi sopra apparirà un edificio speciale. Si potrebbe trattare della "vostra casa", di una banca (comoda per ottenere dei prestiti), una biblioteca, un casinò, un parco giochi o addiritttura un complesso sportivo futuristico! Il massimo dei massimi però è un monumento dedicato alla vostra opera...

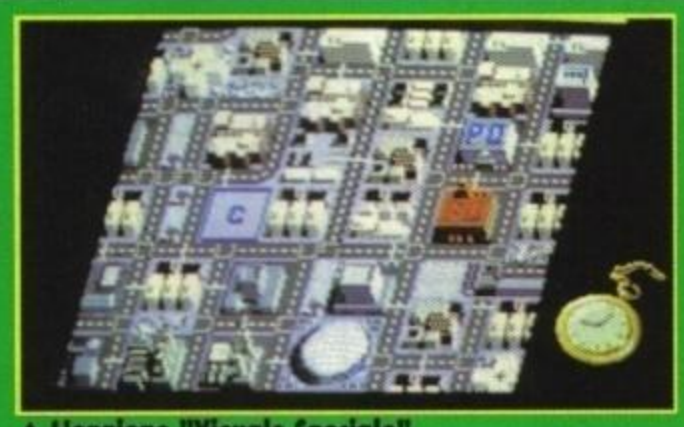
Che posto carino per viverci



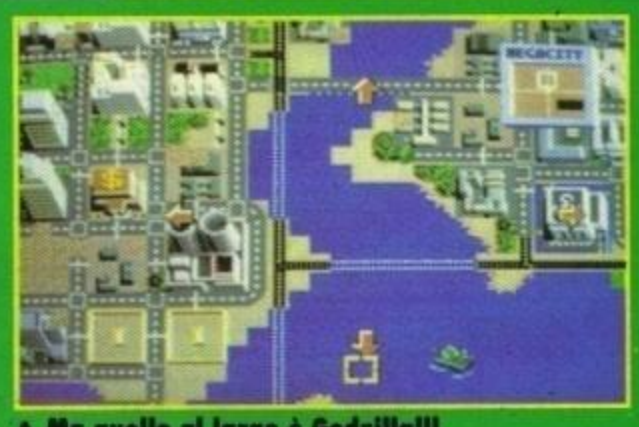
▲ L'inverno è finito e la gente torna in città.

LE QUATTRO STAGIONI

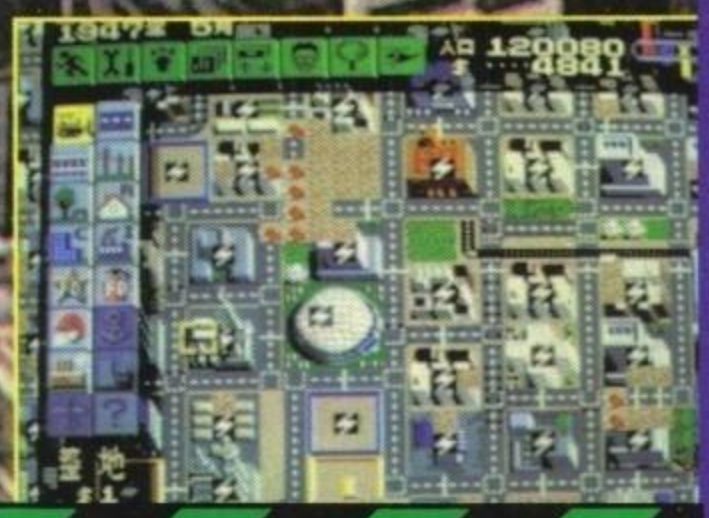
Col passare dei mesi vi accorgerete di come cambia lo schema dei colori. Il fatto è che la versione per Super Famicom segue attentamente il passare del tempo (e delle quattro stagioni). In inverno la gente tende ad andare verso luoghi più caldi, mentre in primavera ed estate tornano alle loro comode casette!



▲ L'opzione "Visuale Speciale"



▲ Ma quello al largo è Godzilla!!!



UNA CHERNOBYL PERSONALE

Sim City mette a disposizione due diverse centrali elettriche, che vanno collegate a ogni edificio presente. Quelle a carbone costano meno, ma forniscono poca energia e inquinano molto. Il massimo si ottiene quindi con le centrali nucleari, che però hanno la tendenza a esplodere nei momenti meno opportuni...

▼ Per evitare l'inquinamento, conviene mettere le centrali elettriche lontano dalle case.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

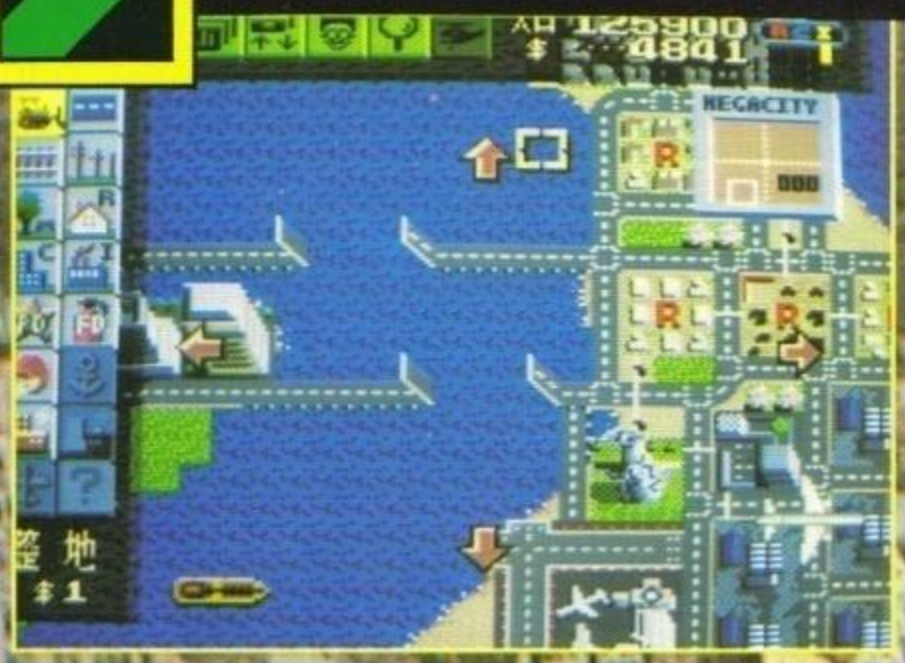
http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY

CVG HIT

PER CIELO E PER MARE

Prima o poi vi troverete a dover commerciare con il resto del mondo. Per poter importare ed esportare persone e materiali potete allora costruire porti e aeroporti. Fate attenzione agli incidenti, però!



▲ Un incendio proprio davanti alla caserma dei pompieri?

TASSE E POPOLARITA'

Benché cominciate con un sacco di soldi a disposizione, l'unico modo per pagare i servizi offerti (lavori pubblici, polizia e pompieri) e continuare a costruire è tassare i cittadini. Attenti però: se esagerate la gente si incavola, e vi lascerà soli in una città deserta!

UPDATE

Sim City è disponibile per ST, Amiga, PC e C64. Benché non tutte le versioni abbiano le stesse caratteristiche, restano comunque molto giocabili. Per i 16-bit c'è pure una confezione che contiene sia *Sim City* che *Popolous*, e i possessori di NES avranno presto la loro occasione di fondare una città.

La banca. Avete ancora 11 anni di rate da pagare! ▲

INCENDI & RAPINE

Il crimine e gli incendi possono dare dei problemi ai cittadini. Fortunatamente fra le cose costruibili ci sono caserme dei pompieri e commissariati di polizia, e se la città diventa molto grande potrete aggiungere dei distaccamenti di zona.

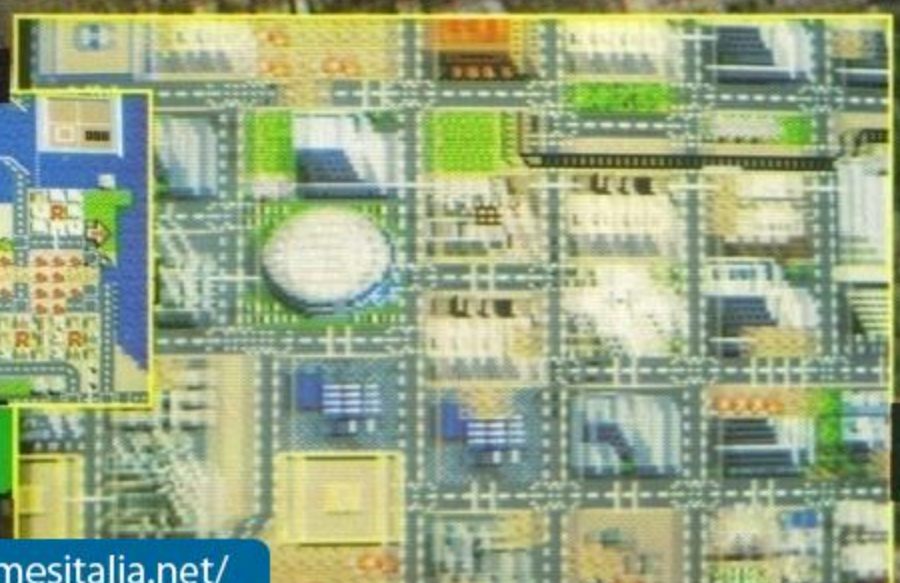
COMMENTO

Sim City non mi è mai piaciuto troppo: la versione per C64 era semplicemente orribile, mentre le altre quantomeno noiose.

Posso capire come l'idea di tiranneggiare una città possa affascinare i poveri manager frustrati che sono abituati a concepire i computer in termini di *DBIII* e *Lotus 1, 2, 3*, ma per chi è solito debellare orde aliene a colpi di luce pesante (o risolvere megaavventure stile Infocom), questo gioco è semplicemente noioso.

La versione per Super Famicom tuttavia si comporta un tantino meglio delle altre: più semplice da usare, più interessante grazie alla presenza dei palazzi speciali e un po' più stimolante per via delle sequenze animate di commento. Bel lavoro, Imagineer!

FABIO ROSSI



FAMICOM

GRAFICA	79
SONORO	80
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	93

http://www.oldgamesitalia.net/

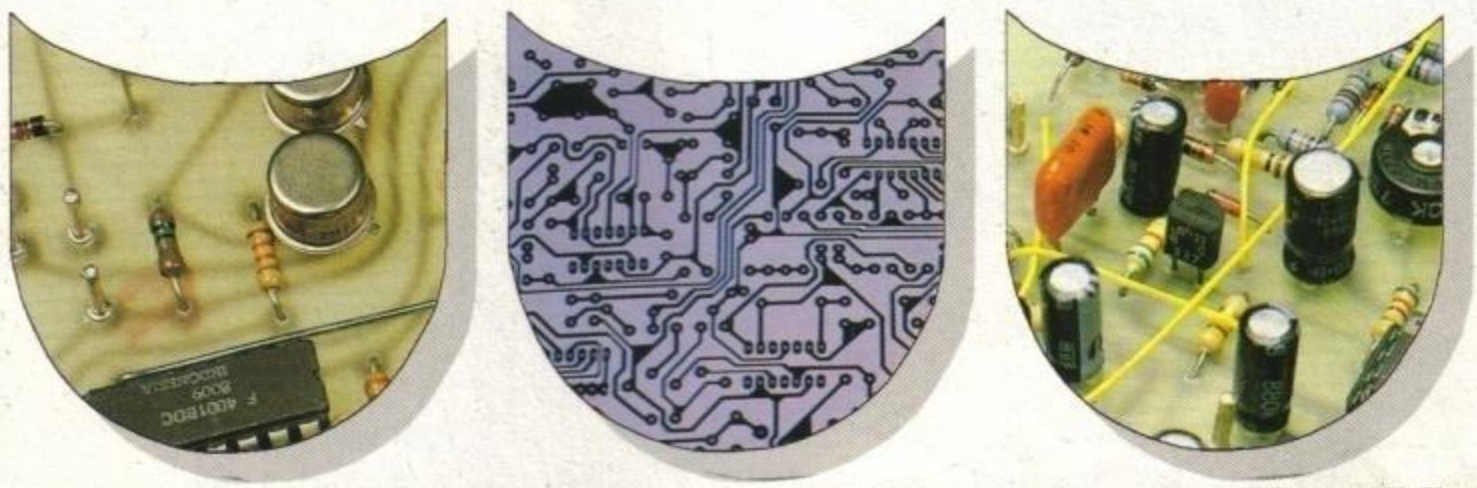
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA FARE ELETTRONICA

la più moderna e autorevole rivista italiana di elettronica pratica dedicata agli hobbisti e ai tecnici di laboratorio.

Oltre ai numerosi progetti presentati in Kit, Fare Elettronica, offre ogni mese



interessantissime rubriche: Computer Hardware, Applichip, TV service (con schema TV), auto HI-FI,

radiantistica, il mercato. Inoltre gli utilissimi consigli on-line del direttore tecnico.

Fare Elettronica è una pubblicazione

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO

TRADE WEST

Certa gente non ha proprio rispetto per le donne. Prendiamo il malefico Morbius, per esempio. E' ovviamente un po' irritato (e non poteva essere altrimenti, visto che prende il nome da una creatura deforme dei telefilm del Dottor Who) e ha giurato vendetta. La prima fase del suo piano per il dominio del mondo prevede il rapimento di una sfortunata ragazza a cui risucchiare l'anima. Armato di questo dolce spirito, Morbius pensa di migliorare i suoi poteri magici e prendere il comando del cosmo (buuu! Serie B! e varie altre urla di disapprovazione). Capita che Shadox, un contadino ungherese, assista al ratto della bella Principessa Eleanor e, dopo essersene innamorato su due piedi (sdolcinato il nostro Shadox!), decida di provare a salvarla. Urrà!

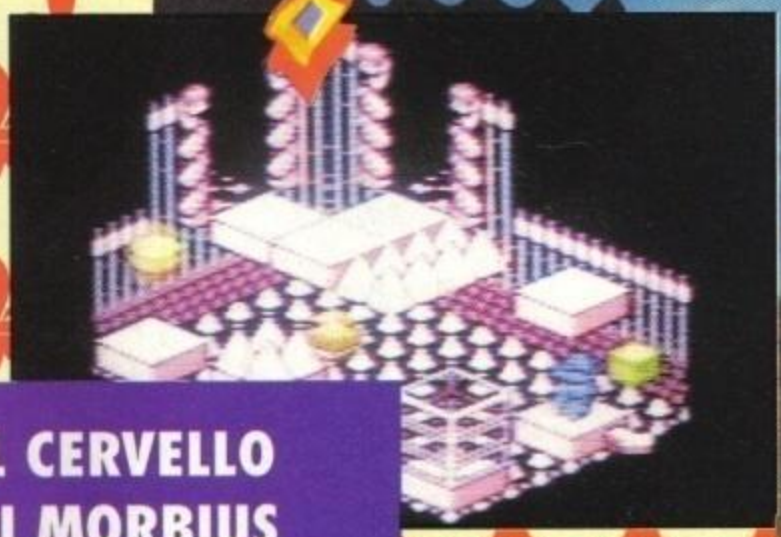
Le peripezie dell'eroe prendono vita in un ambiente 3D isometrico. Oltre a battagliare con gli scagnozzi di Morbius, il nostro eroe dovrà anche risolvere puzzle di natura piattaformica. Speciali oggetti magici costellano il paesaggio e ognuno gioca il proprio ruolo nel tentativo di neutralizzare il malefico Morbius!

IL CERVELLO DI MORBIUS

Shadox incontrerà un sacco di piattaforme lungo il percorso che lo porta a Morbius.

Qui abbiamo un esempio dei primi puzzle: per raggiungere gli stivali verdi sulla sinistra. Bisogna mollare il blocco sulla testa di quell'irrequieto sprite, saltarci sopra e farsi portare al sicuro sul nastro trasportatore.

Un salto ancora e gli agognati stivali saranno nostri!



CVG HIT

▼ Odissea isometrica.

COMMENTO

Devo dire che mi aspettavo molto da questa prima fatica nintendiana della Software Creations - la loro versione C64 di *Bionic Commando* è uno dei migliori giochi che abbia mai visto! E sono contento di dire che *Solstice* non delude affatto. La grafica è sempre eccellente, con alcuni dei migliori sfondi e sprite mai visti in questo tipo di giochi. Ho completato il 30% del gioco, e a ogni nuova area la grafica migliorava sempre! Anche il sonoro è ottimo. Il famoso Tim Follin se n'è venuto fuori con alcuni brillanti "pezzi" d'atmosfera - probabilmente tra le migliori musiche mai sentite sul NES. La giocabilità è ottima, con alcuni puzzle strizzacervello e bei power-up. Un gioco originalissimo e avvincente che non vi farà staccare per ore dalla console.

RICHARD LEADBETTER

SCARPE MAGICHE?

Nell'ambiente in 3D c'è un certo numero di oggetti di due tipi differenti. Coi primi si costruiscono blocchi da distribuire per lo schermo e usare come gradini. Gli oggetti più interessanti sono però quelli magici. Possono essere chiavi magiche (essenziali per aprire le porte magiche), crediti (regalano un "continue") e articoli speciali che potenziano le capacità di Shadox. I primi articoli di questo tipo sono gli stivali magici - migliorano le capacità di salto.

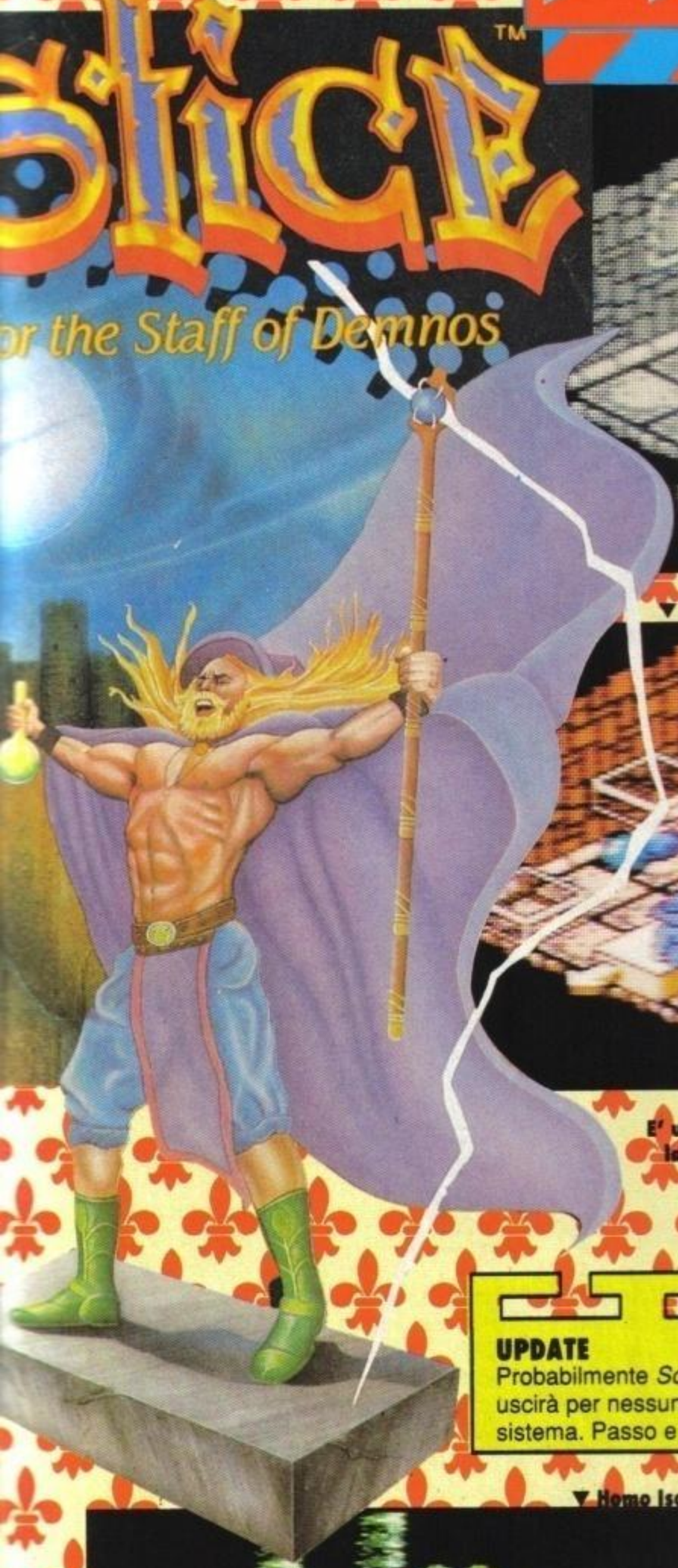
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Solstice

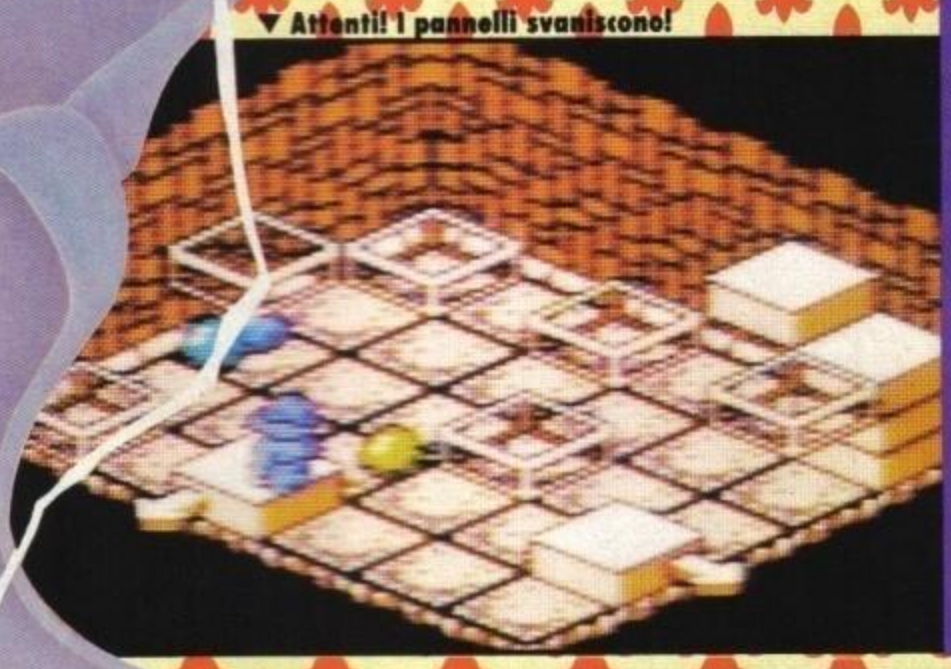
or the Staff of Demnos



I mostri mostruosi si mostrano.

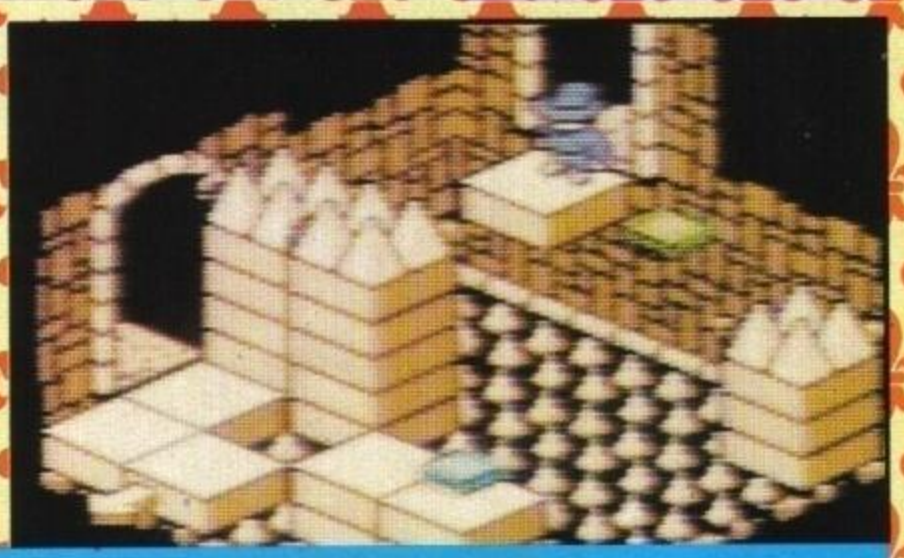
POZIONI MAGICHE

Viaggiando per il cupo paesaggio, Shadox si imbatte in varie pozioni che producono effetti molto strani. Alcune di queste lo proteggono semplicemente dai nevrotici tirapiedi (e per giunta lo fanno lampeggiare di uno strano colore) mentre altre funzionano come smart bomb che neutralizzano tutto quello che c'è sullo schermo. In tutto ci sono quattro differenti tipi di pozione, ma il significato di ognuna si capirà soltanto andando avanti nel gioco...



▼ Attenti! I pannelli svaniscono!

E' un bel salto: ce la farà il nostro Shadox?



UPDATE

Probabilmente *Solstice* non uscirà per nessun altro sistema. Passo e chiudo.

▼ Homo Isometricus.

STORIE ISOMETRICHE

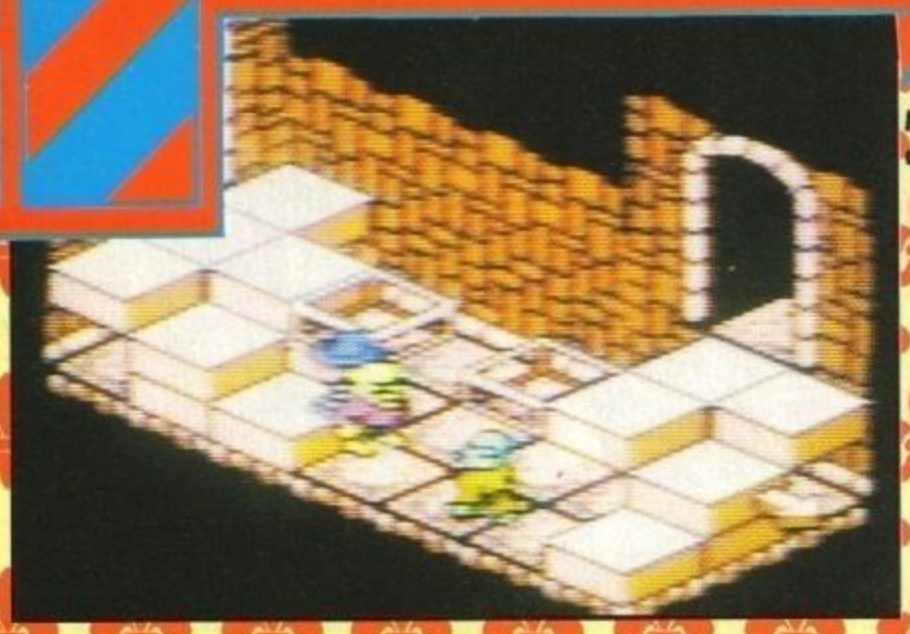
Il gioco che lanciò il genere 3D isometrico fu *Knight Lore* della Ultimate Play the Game - un gioco visivamente stupefacente che ipnotizzò gli spectrumisti nel lontano 1983. La Ultimate si rese conto che il suo sistema *Filmation* incontrava grandi favori e fece il bis con *Alien 8*, poi dotò il sistema di possibilità di scorrimento in giochi come *Night Shade* e *Gun Fright*. L' ultimo gioco in 3D fu *Bubbler*, che era abbastanza mediocre e complicato da un bizzarro metodo di controllo. Comunque, in quel periodo già altre società avevano "adottato" il 3D - prima fra tutte la Ocean con *Batman* e *Head Over Heels* (entrambi scritti da Jon Ritman e Bernie Drummond). E la cosa divertente è che entrambi questi team sono ora programmatori di successo per Nintendo...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

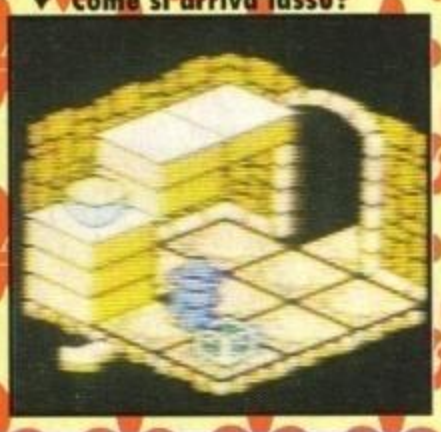


Ma come sono affollati questi castelli...

▼ Uhm.. Incasinatuccio!

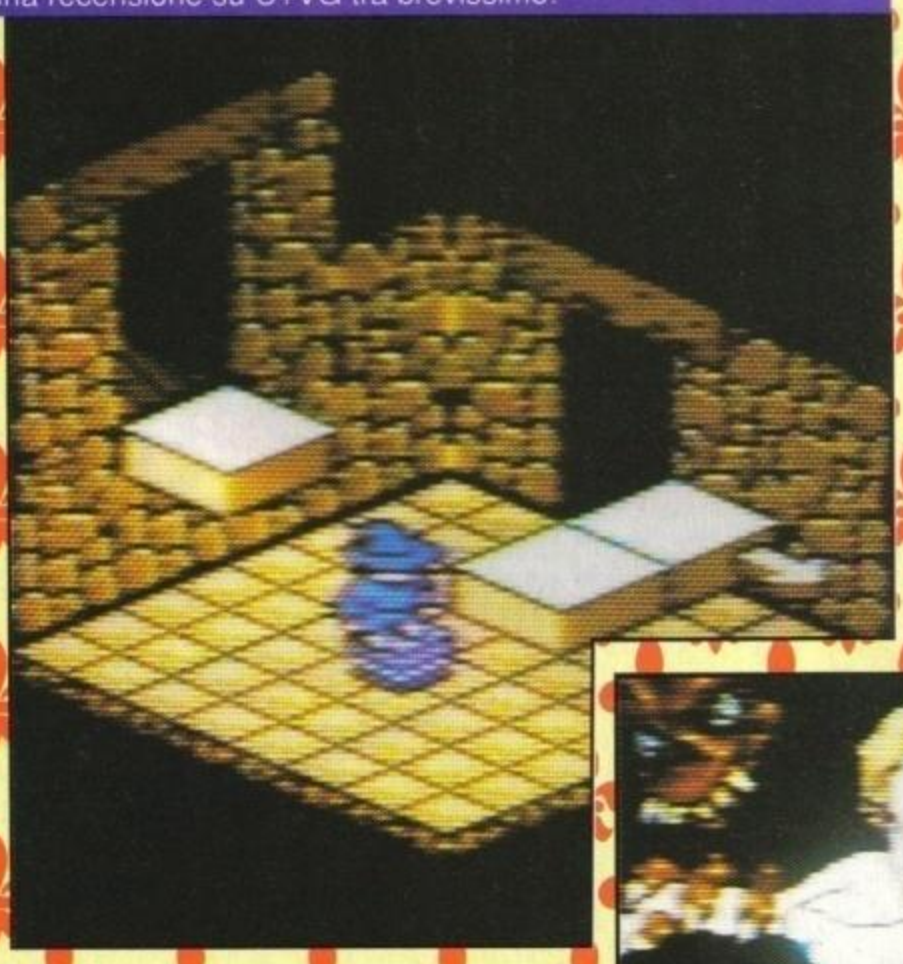
▼ Nel blu dipinto di blu...

▼ Come si arriva lassù?



SOFTWARE CREATIONS

Solstice è il primo lavoro per Nintendo della Software Creations, nel cui curriculum troviamo cose come la superfedele conversione di *Bubble Bobble* per la Firebird, l'ugualmente mitico *Bionic Commando* (la versione C64 aveva alcune delle migliori musiche di tutti i tempi!) e *Ghouls'n Ghosts* per la US Gold (buonissima conversione con ottima musica - di nuovo!) La loro ultima fatica è *Gauntlet 3* per la US Gold - aspettatevi una recensione su C+VG tra brevissimo!



▲ Decisioni, decisioni...

Che bambola!

COMMENTO

Software Creations è sempre stato un nome di primo piano nella cerchia dei programmatori britannici, ed è bello vedere dei compatrioti produrre giochi che stupiranno il resto del mondo nintendiano (aspettate che ci scateniamo noi italiani e vedrete...- Paolo). E lo stupiranno sicuramente, perché *Solstice* è una delle migliori avventure dinamiche per Nintendo, con grafica e musiche fra le migliori sul NES. Ma l'attrazione non è solo superficiale, perché questo è un GROSSO gioco con una tremenda quantità di segreti da scoprire. Se avete già giocato giochi di questo tipo sullo Spectrum sarete istantaneamente avvantaggiati perché molti dei puzzle e delle idee vi saranno familiari. Questo è un grande gioco, e chiunque ami i puzzle è pazzo a privarsi di *Solstice*.

PAUL GLANCEY

NINTENDO

GRAFICA	92
SONORO	94
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	**93**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO!!!

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO

Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 NUOVA VERSIONE 1MB	£ 750.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£ 1.250.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£ 1.390.000
A2000 CON 1084S COLORE	£ 1.850.000
A3000 HD40MB	£ Telefonare
STAMPANTI 1230 COMMODORE	£ 300.000
MONITOR COLORE 1084S	£ 480.000
VIDEON III PER AMIGA	£ 550.000
HD PER A500 E A2000 da	£ 750.000
MODEM SMARTLINK 1200B	£ 190.000
ESPANSIONE A2000 2MB	£ 400.000

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/12 1MB, HD40MB, CGA/HERC, MONITOR, TASTIERA	£ 1.350.000
NOVITA' AT286 25MHZ HD40, VGA, MONITOR, TASTIERA	£ 1.950.000
AT386/25 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA256KB, MONITOR, TASTIERA	£ 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA1MB, MONITOR, TASTIERA	£ 4.700.000
PORTATILE VERIDATA EXECU-LITE 386S 2KG	£ 4.900.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	£ 3.750.000
STAMPANTE SEIKOSHA PORTATILE 24 AGHI	£ 980.000

E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONATE!!!

I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE E PC SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGADRIVE

BALLISTIX

STAR C

CVG HIT

Aiuto! La flotta stellare della malefica Gerarchia Ur-Quan sta puntando verso i pianeti della pacifica e mite Alleanza, e quei demoniazzi mirano a conquistarla. A 'sti tizi la diplomazia non interessa, e l'unico modo per sbarazzarsene è inviare la flotta alleata per ridurli in molecole.

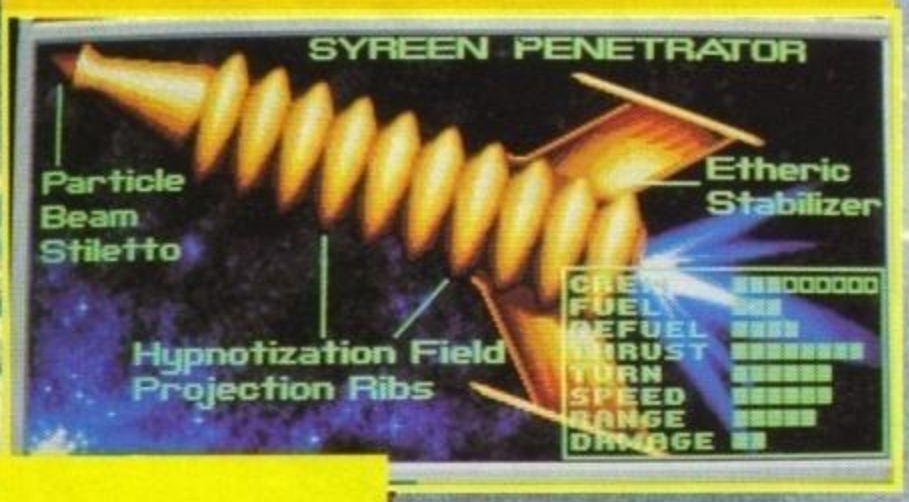
Il tutto, tradotto in termini videoludici, significa un bel duello spaziale sulla falsariga del vecchissimo coin-op *Space War*, con due navi che battagliano in una visuale 2D della galassia. Ci sono sette navi per flotta, hanno tutte armi e possibilità differenti, che determinano la superiorità di una rispetto all'altra.

Ogni nave ha un equipaggio e una quantità di carburante. Ogni volta che viene colpita, parte dell'equipaggio muore e se la nave ne rimane priva si autodistrugge. Il carburante viene utilizzato quando si attiva l'armamento e i serbatoi vengono riempiti lentamente. Le armi speciali in genere si bevono tutta l'energia, quindi possono essere utilizzate solo sporadicamente.

L'ALLEANZA DELLE STELLE LIBERE

PENETRATORE SYREEN

Una nave agile con un cannone mediocre, ma la sua arma speciale può essere devastante in duelli con navi grosse e lente. L'equipaggio femminile intona un canto mistico, che trascina i nemici fuori dalla nave; il Penetratore a questo punto lo accoglie e integra il proprio equipaggio!



VASCELLO ARILOULALEELAY

Probabilmente la migliore nave dell'Alleanza, è dotato di un laser a ricerca e un motore antinerziale, per cui è ultramanovrabile. Un sistema iperspaziale a breve gittata ne fa un osso duro anche per la corazzata Ur-Quan.

▼ Una nave molto veloce.

CHIOCCIA CHENJESU

La nave più grande dell'Alleanza. Dotata di bombe fotoniche a scoppio ritardato. Premete *C* e libererà dei "cuccioli" che seguiranno le navi nemiche e le urteranno, sottraendogli tutto il carburante per le armi ad ogni urto!

▼ Armi spaventose...

COMMENTO

Una volta capite le capacità e le debolezze di ogni nave, *Star Control* diventerà uno dei più giocabili giochi per due che abbiate mai provato sul vostro Megadrive! E' la varietà delle navi che lo rende vincente. La grafica nel gioco non fa gridare al miracolo, ma il sonoro è eccellente. Infatti la maggior parte delle partite si trasforma in una versione strampalata di "Date un Nome a Questo Campionamento": sono stati campionati Guerre Stellari e Star Trek, e il risultato finale è eccellente. Anche nel modo a un giocatore non è affatto male, e il gioco strategico totale è avvincente. Ultimamente non mi hanno impressionato molti giochi, ma *Star Control* è il gioco a cui dovrete dare un'occhiata.

RICHARD LEADBETTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ONTROL

LA STRATEGIA

Se volete qualcosa di più coinvolgente di uno sparatutto, scegliete l'opzione *Strategy* nello schermo dei titoli. Appare una mappa astrale che mostra la distribuzione delle forze dell'Alleanza e della Gerarchia, con le rispettive colonie e avamposti minerari. Sta a ogni fronte impadronirsi dell'intero territorio nemico e distruggere l'avversario, nave dopo nave. Le colonie e le miniere forniscono uomini e carburante. Ci sono opzioni che permettono di affidare al computer la strategia mentre voi combattete i duelli (PSYTRON) o viceversa (CYBORG)

▼ La Battaglia dei Pianeti!

▲ Abbrustolimento spaziale.

INCROCIATORE TERRESTRE

Questa nave va lenta, ma effettua virate veloci che possono essere seguite dal lancio di missili nucleari guidati. I missili non sono troppo precisi, ma per fortuna la nave terrestre è dotata di laser difensivi.

▼ Una nave con attacchi a lunga gittata.

TERMINATORE YEHAT

Cannoni potenti (dal suono molto simile a quello di un caccia ala-X) e uno scudo protettore fanno una delle migliori navi dell'Alleanza. Peccato che non sia agile quanto il Vascello Ariloulaleelay.

▼ Un caccia micidiale...

ESPLORATORE SHOFIXTI

Molto debole, con un equipaggio ridotto e un cannone fiacco. Dotato di un sistema di autodistruzione che ridurrà la nave in frantumi, infliggendo allo stesso tempo gravi danni a qualsiasi corpo nelle vicinanze.

X-FORM MMRNMHRM

Questa nave può trasformarsi da lenta ma manovrabile con doppio raggio laser, a un veloce ma poco controllabile caccia con razzi a ricerca. La trasformazione richiede molta energia.

▼ Una nave trasformista!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

STAR CONTROL

CVG HIT

▼ Aiuto!

GUARDIANO ANDROSYNTH

Una delle navi più scarse della Gerarchia. Molto lento ed equipaggiato con un'arma principale completamente inutile, che rilascia una nuvola di bollicine di acido erranti.

▼ Ma che roba è?

BACCELLO MYCON

Una grossa, impacciata nave che ricorda una meteora incavata.
Monta un generatore al plasma che spara missili a ricerca fatti di globi di energia.

▼ Grossa, verde e cattiva.

CORAZZATA UR-QUAN

Potenzialmente la più devastante nave del gioco, e appartiene alla Gerarchia.
La Corazzata è dotata di cannoni di energia a getto lineare ma potrete lanciare una flotta di interrutori teleguidati.

UPDATE

Star Control è già uscito per tutti i formati, ma anche la versione Amiga (la più simile alla versione per Megadrive) non è così giocabile, perché è afflitta dalla ripetitività degli scambi di disco. Se avete due drive però val la pena dargli un'occhiata.

LA GERARCHIA UR-QUAN

VENDICATORE ILWRATH

Certamente dà l'idea di una nave potente, ma è lenta e le armi hanno una gittata cortissima per cui costituisce un problema solo per le navi più grassocce.

DISCRIMINATORE SPATHI

Questa nave può sembrare grossolana, ma è una delle più veloci e manovrabili della Gerarchia.

COMMENTO

Non fatevi ingannare! Questo gioco può sembrare pessimo, ma è uno dei più divertenti titoli per Megadrive che io abbia giocato da secoli! Ci sono tutte quelle armi con cui trastullarsi, e un sacco di divertimento deriva dall'apprendere il miglior modo di usarle. Giocando in due la cosa si fa incredibilmente divertente, ma preparatevi alla valanga di improperi che vi lancerà il vostro avversario quando gli distruggerete la nave migliore! Anche il computer è bravo, soprattutto se giocate al livello medio o altissimo. Gli avversari meno duri non usano le armi speciali, ma gli altri due sono così intelligenti che sembra di giocare con un umano. La grafica è adeguata, ma gli effetti sonori sono ottimi - quasi tutti campionati dai film di fantascienza o dalle serie TV. Chiunque voglia provare qualcosa di differente deve proprio provare *Star Control*. E' un universo tutto nuovo!

PAUL GLANCEY

▼ L'aspirapolvere del giudizio!

SONDA UMGAH

Una nave non efficacissima per la sua lentezza, e la sua arma - un grosso raggio antimateria - ha una gittata molto corta.

▲ Le spore sono potenzialmente pericolose!

INTRUSORE VUX

Questa nave simil-klingoniana dispone di un cannone laser a lunga gittata, ma non è troppo manovrabile cosicché l'arma non serve a molto. Comunque potete pareggiare le probabilità di vittoria rilasciando delle spore verdi che puntano e si appiccicano alla nave nemica, riducendone velocità e manovrabilità.

AMIGA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	95
LONGEVITÀ	95
GLOBALE	95

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC ENGINE

MASIYA

SHUBIBIMAN 2

Si è sempre detto che i giapponesi sono strani: a confermare questo fatto (anche se più che altro si tratta di un pregiudizio) sono stati portati numerosi esempi. Ne volete un paio? Beh, si dice (ed in effetti era vero fino a poco tempo fa) che costruiscano le case partendo dal tetto, che si asciughino con dei panni inumiditi, che girino programmi come *Mai dire Banzai* e che facciano dei giochi decisamente scemi.

Quest'ultima affermazione trova la sua conferma in prodotti come *L-Dis, Dodge Ball, SD Great Battles* tanto per dirne un paio senza dimenticare appunto *Shubibiman 2*.

La trama di quest'ultimo "capolavoro di originalità" è alquanto lineare: sulla Terra ci sono i mostri e voi li dovete ammazzare. Potete scegliere se giocare da soli o in coppia, se essere uomo o donna e via! Con una girandola di mostriciattoli assurdi, trovate più o meno genialoidi e due protagonisti che dicono "shubibiiiii" ogni volta che usate l'arma speciale - in questo caso un beam "a la *R-Type*". Durante le solite tonnellate di schermi a scorrimento omnidirezionale in puro stile platform ogni tanto incapperete in qualche sezione stile shoot 'em up a bordo di un simpatico sommergibile (alquanto tondo) dove naturalmente dovrete fare del vostro meglio per liberare le profondità marine dagli scarti dei telefilm di *Ultraman*.

Tutto quello che avete a disposizione per affrontare un compito simile è una misera pistola a colpo singolo, ma con un po' di pazienza e tanta buona volontà (o è il contrario?) potrete ottenere un maxifucile capace di spazzare via l'intero schermo o quasi. W il pacifismo!

BASTA! RINCHIUDETELI!

Che cosa sarà mai a rendere *Shubibiman 2* così tanto stupido? E semplice, basta guardare l'introduzione. Appena acceso l'Engine, apparirà una schermata semplice semplice dove si sceglie se essere il ragazzo o la ragazza, e si comincia a giocare. Orrore! Il ragazzo è vestito da pescivendolo e la ragazza da scolara! Si fanno un centinaio di metri a piedi e si arriva a un cantiere, dove arrivano degli operai che, dopo avervi fatto lo sgambetto (?!?) si trasformano in robot motorizzati (?!?). A questo punto voi vi trasformate in Shubibiman, li menate e osservate un monitor sopra un grattacielo che trasmette il telegiornale. Il cronista dice "ci sono i mostri in citta", c'è un breve jingle e appare la scrittona bella grossa "Shubibiman 2" con tanto di ding! quando appare. Ma fatemi il favore...

PC ENGINE

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	78
GLOBALE	82

COMMENTO

Shubibiman 2 mi ha piacevolmente impressionato. Vi vedo già intenti a osservarvi interessatissimi le punte delle scarpe mettendo nel frattempo le dita nel naso per cavarne una stalagmite di due etti e dire "embè?". Embè, c'è che impressionerà favorevolmente anche voi. Tutto quello che bisogna fare è sparare, saltare, saltare e sparare - ma per lo meno lo farete tra un bel po' di sprite simpatici, fondali nitidi e una generale fluidità dell'azione.

Non sto affatto dicendo che sia eccelso, sta di fatto però che rimane pur sempre un gioco decisamente divertente e che merita attenzione. E se avete finito di cercare nelle vostre narici una testimonianza delle vostre radici potete andare a leggervi il resto.

MARCO AULETTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MEGADRIVE

SEGA

BONANZA BROS

Lupin III aveva Jigen e Goemon, ma Robo e Mobo Bonanza devono fare tutto da soli - agli ordini di un misterioso boss. L'ultimo compito che ha affidato ai tondeggianti criminali è di saccheggiare alcuni casinò e le case dei loro ricchi proprietari, in realtà pericolosi truffatori. Oltre a ogni possibile prezioso, i ladri devono così recuperare anche le prove per incastrare le loro vittime.

Ci sono dieci posti particolarmente adatti a essere ripuliti, ma purtroppo tutti pullulano di guardie di sicurezza. I nostri eroi sono equipaggiati con pistole paralizzanti ottime per le guardie in uniforme, ma nei livelli avanzati queste lasciano il posto a colleghi corazzati, che possono essere storditi solo prendendoli alle spalle.

Lo schermo è diviso in due, in modo che i fratelli si possano separare rimanendo comunque sotto gli occhi dei giocatori. Fra i minischermi c'è una mappa del livello che indica la posizione dei tesori, e una volta infilati nel sacco del bottino bisogna fuggire verso il tetto, dove li aspetta un aerostato per portarli al sicuro... fino al prossimo colpo.

COMMENTO

Ho visto per la prima volta il coin-op nella megamitica sala giochi londinese del *Trocadero*, e ricordo bene come la strana grafica in simil ray-tracing risaltasse nella marea di monitor circostanti. Vi farà quindi piacere sapere che la grafica è stata resa il più fedelmente possibile sulla console domestica, così come le simpatiche colonne sonore.

Purtroppo, ricordo anche che nessuno di noi (con me c'erano anche Simon, Marco & Maurizio) ha investito un solo miliardesimo di sterlina in *Bonanza Bros*: vedere un accenno di partita giocata da altri è più che sufficiente per gustare tutto quel che può offrire il gioco.

Considerato poi che mancano un paio di livelli e i quadri bonus...

FABIO ROSSI

IN GUARDIA!

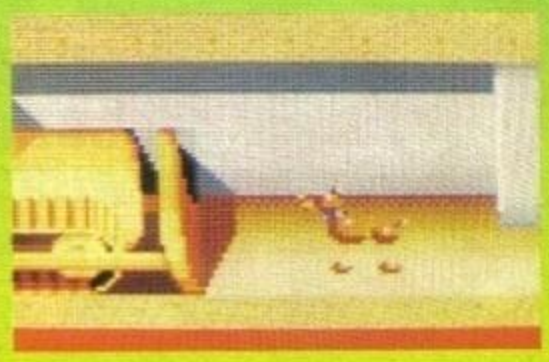
I nemici dei Bonanza Bros sono parecchi, e in particolare...

LE GUARDIE: In uniforme blu, gialla o verde, questi tipi sono semplici da stordire poiché non indossano armature. Ma sparategli subito, perché anche se non inseguono o sparano ai fanno scattare l'allarme con un fischietto o una pistolettata.

LE GUARDIE CORAZZATE: I peggiori nemici dei fratelli Bonanza. Oltre alle armature, questi tizi si portano dietro anche uno scudo, così possono essere colpiti solo da dietro. Se non ci riuscite, potete sempre sperare nella loro lentezza e correrci attorno.

I CAMERIERI: Si trovano in posti come lo Yacht del Milionario, e di solito rimangono sconvolti quando vedono i ladri. Tanto sconvolti, in effetti, che lasciano cadere tutti i piatti che portano! Purtroppo, ce ne sono anche un paio che preferiscono tirarveli dietro...

I CANI ROBOT: Questi mostri dai denti metallici pattugliano i livelli avanzati, prima abbaiando ai fratelli e in seguito sbattendoli a terra. Per fortuna bastano un paio di proiettili per farli scappare a gambe levate!



I BOMBAROLI BARBUTI: Di solito sorvegliano le uscite. Ci vogliono quattro o cinque colpi per farli cadere, e bisogna farlo in fretta per evitare di essere presi a craniate o sommersi dalle loro bombe.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

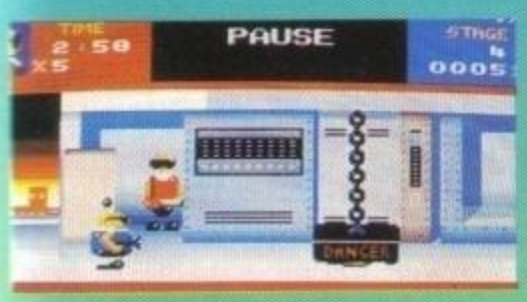
http://www.oldgamesitalia.net/

BONANZA BROS ™

TRUCCHI & TRAPPOLE

Bonanza Bros contiene diverse "scomodissime" sequenze per far ridere i giocatori e gli spettatori...

LA PORTATA LETALE: Si può fare sempre. Basta nascondersi dietro a una porta e attirare le guardie. Quando arrivano si apre di scatto e SPLAT! Occhio a essere i primi a farlo, però.



LO SPLATTATORE: Ottimo per eliminare i nemici corazzati. Fate avvicinare una guardia, abbassatevi e tirate la leva, poi sghignazzate alle spalle della frittella così creata.

IL RASTRELLO: Qualche giardiniere vietnamita lo ha lasciato in giro, e se non si sta attenti è facile farsi del male camminando su un'estremità del rastrello e sbattendoselo sul naso. Meglio saltarlo.

IL ROTOLOTTERO: Simile al rastrello, è messo lì apposta per scivolarci sopra e finire per terra perdendo molto tempo.

IL CAPACE ROBOT: Un bel modo per evitare le guardie nel laboratorio. Quando si avvicina nascondetevi in una nicchia, poi staccategli la testa e indossatela a mo' di maschera!

LO SCIVOLISMO: Sembra divertente, ma fa un sacco male. Ottimo per raggiungere il piano inferiore in fretta, ma è tanto veloce che quando si arriva si viene scaraventati contro al muro più vicino!

▲ Robo e Mobo han trovato l'uscita.

▲ Robo ammira il suo metallico look.

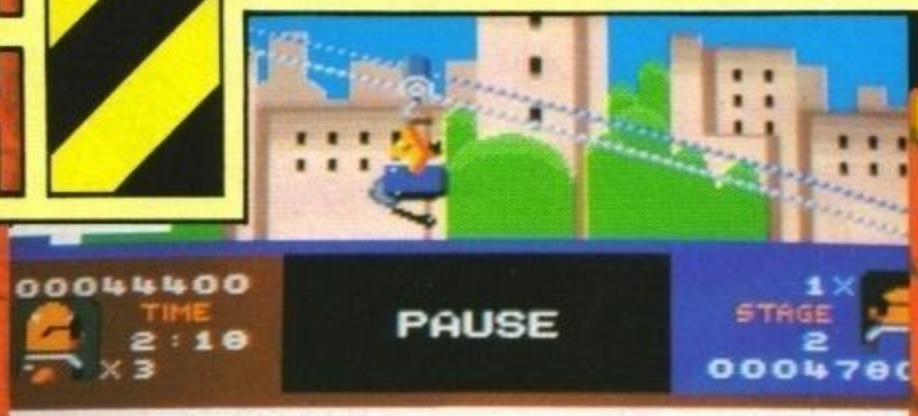
▲ Mobo prende l'ultimo oggetto e Robo va verso casa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

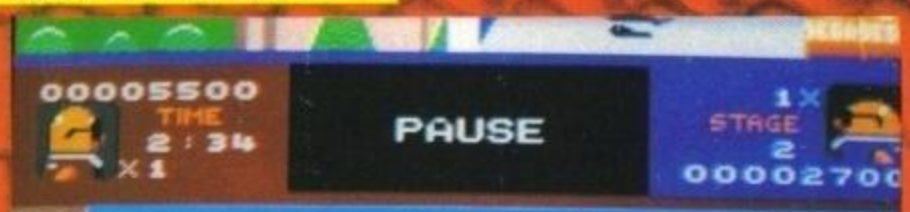
BONANZA BROS

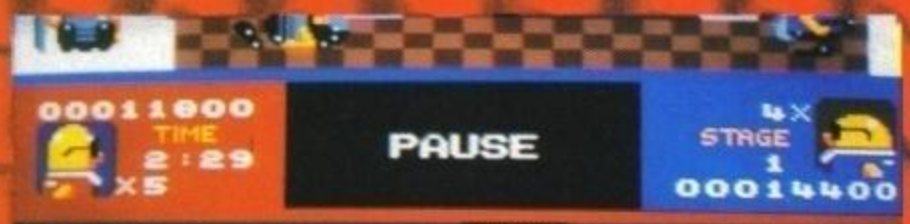


BONANZA AL BAR

Il coin-op *Bonanza Bros* è ancora poco diffuso dalle nostre parti, ma è piuttosto carino. In questa conversione mancano due livelli, fra cui il mercato ortofrutticolo. Mancano anche i livelli bonus in cui i fratelli devono evitare i fari della polizia per non rimanere sforacchiati!

Robo esce di fretta.





▲ Hobo vaga senza meta mentre il fratello scappa!

▲ Robo si schianta contro un rastrello e Hobo se la ride!

▼ Sembra che si siano accorti dei nostri eroi!

COMMENTO

Wow! Poche volte si può dire di un videogioco che abbia una grafica originale: beh, *Bonanza Bros* ce l'ha; oserei definirla un misto tra pop-art e Legoland, con forme e colori essenziali (per disquisizioni più forbite si prega di rivolgersi a Vittorio Sgarbi). Peccato però che la giocabilità non sia pari all'attrattiva grafica: si tramortiscono i poliziotti, ci si nasconde dietro qualche porta ed è finita qui. Il tutto rigorosamente facile, tanto da venire a noia dopo poche partite anche in split-screen. Peccato: la grafica c'era, l'umorismo c'era (miticissima la zanzara che fa capolino sulla testa di uno dei Bonanza quando si nasconde dietro a una porta o a un muro) manca solo il divertimento.

PAOLO CARDILLO

MEGADRIVE

GRAFICA	93
SONORO	70
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	55
GLOBALE	65

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER FAMICOM
JALECO

SUPER PROFESSIONAL BASEBALL

Probabilmente la maggior parte di voi riterrà il baseball uno sport alquanto complesso, un po' stupido e generalmente noioso. Beh, questa maggior parte decisamente si sbaglia. Lo prova il fatto che è uno degli sport più seguiti in America e Giappone, ed essendo appunto così popolare come potevano non fioccare i giochi dedicatigli? E lo stesso discorso che qui in Europa si fa per il Calcio, e con gli stessi problemi: spesso e volentieri si pensa che il nome basti e avanzi e si tralascia la giocabilità vera e propria. Fortunatamente questo *non* è il caso di *Super Professional Baseball*, il primo (probabilmente di una lunga serie) gioco di baseball a fare la sua comparsa sul *Super Famicom*.

Le regole sono più semplici di quanto sembrino: il lanciatore lancia, il battitore batte (ehm) e il *fielder*... filda. Brevemente: il battitore ha tre possibilità di ribattere un lancio, se riesce ha la possibilità di arrivare in prima base e... vabbé, avete ragione: il baseball *è* complicato.

COMMENTO

Ma sarebbe uno sport, questo?
Ho sempre pensato che il baseball fosse una noia micidiale, ma quando anche un mio amico di ritorno dagli U.S.A. mi ha confermato che gli spettatori generalmente si addormentano a metà partita ne ho avuto la certezza. Indipendentemente da questo, devo ammettere che questo *Super Professional Baseball* è la versione più bella che abbia mai visto di questo sport tutto americano.
L'aspetto audiovisivo è esaltante e la giocabilità immensa: peccato solo che il computer sia un po' troppo facile da battere.
Se siete tanto pazzi da amare uno sport come questo, *S.P. Baseball* non vi deluderà.

FABIO ROSSI

COMMENTO

Per un comune essere umano, questo gioco risulterà mediocre e decisamente poco divertente. Realizzato tecnicamente bene, certo, con i quadri delle animazioni digitalizzati, uno scroll molto veloce e alcune scene di intermezzo (tipo quella del fuoricampo) decisamente simpatiche. La visuale alle spalle del lanciatore (alla *Hardball*) funziona veramente bene e permette di distinguere nitidamente il movimento della palla e quindi di ribattere in maniera precisa e in generale ottenere risultati soddisfacenti dal gioco. Anche la visuale totale del campo è inedita: la casabase infatti si trova nella parte superiore: non molto radicale come cambiamento ma può andare. La visuale inoltre non è completamente sopraelevata (come accadeva in *Super League* sul Megadrive) ma di tre quarti, quindi è stata implementata un sacco di animazione per le scivolate, i salti, i lanci e così via. Oltre a questo... beh, il difetto principale è l'essere un gioco di baseball: a me è piaciuto essendo un appassionato, a voi però...

MARCO AULETTA

BASEBALL, BASEBALL!

E appena uscito il primo gioco, ed ecco che per Super Famicom si prepara un nuovo, sconvolgente arrivo: *Ganba League*, ovvero tutto quello che avreste voluto far fare a Shingo Tamai in una partita di baseball e non avete mai osato chiedere. Caratterizzato da una grafica tonda e cartoneanimatosa, conterrà cose come lanci infuocati, lanciatori che si sdoppiano, battitori che lasciano la scia di luce e un sacco di animazione strana e divertente. Tenetevi sintonizzati!

FAMICOM

GRAFICA	79
SONORO	86
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	84
GLOBALE	84

SEI FUORI!

Ci sono vari modi di eliminare un giocatore: al piatto, ovvero senza fargli toccare una palla, al volo, ovvero prendendo al volo una battuta (la palla non deve toccare terra), tra una base e l'altra (il giocatore non deve in nessun caso essere toccato dalla palla) e sparandogli con una lupara (poco sportivo ma spettacolare).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SEGA
MASTER SYSTEM

Il malefico dio della distruzione, Bios, è tornato dai fiammeggianti abissi dell'inferno e sta cominciando a causare panico e scompiglio nella nostra bella e pacifica galassia! Solo un uomo può ammassare abbastanza potenza di fuoco da fermarlo, e questo tizio è il famosissimo Guy (no, l'altro non è Cody o Haggar). 'Sto tipo si diverte moltissimo a far saltare le cose (beh, è un hobby come un altro) e vede l'intrusione di Bios nella sua dimensione come una buona scusa per divertirsi ed esercitarsi un po'. Guy si ferma solamente per raccogliere la sua cintura antigravitazionale e il megafucile a pompa a due canne, e subito dopo via! Il protagonista vola nell'infinito pronto per dare battaglia agli scagnozzi del Dio della Distruzione. L'unico problema è che mentre Guy galleggia orizzontalmente attraverso i vari livelli, gli scagnozzi in questione non stanno certo belli pacifici a guardare: anzi, tenteranno di tutto per friggelo con i loro laser!

Fortunatamente Guy è un individuo decisamente coriaceo e può sostenere un discreto numero di colpi prima di esalare l'ultimo respiro. Peccato che la cosa sia più difficile del previsto *anche* se Guy è più robusto del normale, visto che alla fine di ogni livello troverà ad attenderlo un cugino di secondo grado di Mr. B, ovvero un demone più grosso del solito che non desidera altro se non stritolare Guy. Bella la vita, eh?

COIN-OP DIMENTICATI

Forgotten Worlds è più o meno una pietra miliare nella storia della Capcom, visto che è stato il primo di una lunga serie a utilizzare il sistema CPS. Subito dopo vennero *UN Squadron*, *Strider*, *Street Fighter 2*, *Final Fight* e tutti gli altri. Sapevate però che nelle sale giochi giapponesi *Forgotten Worlds* è noto come *Lost Worlds*? Il coin-op, comunque, è leggermente differente da questa versione: era possibile infatti giocare in due contemporaneamente e si poteva anche cambiare strada all'interno di alcuni livelli grazie a dei bivi.

COMMENTO

Secondo me, non ci sono poi molti shoot'em-up per il MS veramente divertenti, e *Forgotten Worlds* non è che faccia molto per bilanciare la situazione.

Lo scroll è decente, la grafica è molto simile all'originale (a parte gli sprite) e il gioco in sé stesso è discretamente divertente con un sacco di esplosioni e dei power-up davvero carini. Sfortunatamente però il sonoro è davvero pietoso. Le colonne sonore originali erano decisamente belle, ma sul Master System però sono completamente stonate e, in generale, suonano male!

Reggerle per più di un minuto è proprio un'impresa! Abbassate il volume e *Forgotten* diventa semplicemente uno spara-e-fuggi mediocre.

Ad ogni modo, niente paura cari i miei grilletti facili del Master System, sta arrivando *Xenon II*...

RICHARD LEADBETTER

IN GIRO A FAR SPESE

Distruggendo e spiaccicando gli scagnozzi vari, Guy ha la possibilità di raccogliere un bel po' di soldi che questi ultimi lasciano cadere. La moneta locale in questo e negli altri giochi Capcom è lo *Zenny*, e può essere usata nei negozi che appaiono a metà di ogni livello. Qui si possono comprare armi di ogni genere, medicine e persino vite extra sotto forma di pozioni magiche.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Ecco un paio di cose succulente...

FIASCA
Questa pozione di resurrezione assegna una vita extra per la modica somma di 3000 zenny.

LASER
Ci sono tre tipi di laser, e vanno dallo sputacchio minuscolo alla devastazione portatile.

MISSILE
Merita ampiamente il prezzo di 5000 zenny. Si tratta di missili a ricerca calorica, che non sono solo un grande affare, ma anche divertenti da usare!

UPDATE
Forgotten World è in giro per tutti i maggiori formati a otto e sedici bit da un bel pezzo (della U.S. Gold), mentre la versione Megadrive è ufficialmente disponibile dal Natale scorso.

POWER UP!

Nei negozi Guy può aumentare il suo livello di fuoco comprando un pod. Questi apparentemente stupidi giocattoli in realtà spesso risultano letali ai cattivoni, visto che tra le varie cose possono portare napalm e missili a ricerca! Ovviamente, tutto questo *oltre* il fucile che Guy già possiede!

COMMENTO

Non sono d'accordo con il mio collega inglese. *Forgotten Worlds* non è così male. E' peggio. Cominciando dal sonoro spaventevole e passando per l'azione di gioco che più soporifera non si può, l'unica cosa che può dirsi tranquillamente "a posto" è la grafica. Fortunatamente per gli amanti del coin-op sono rimasti tutti i livelli a scorrimento multidirezionale. Tutti gli altri invece potranno constatare che affrontare le varie noiose ondate per raccattare monete per comprare armi per affrontare noiosissime ondate è quanto di più inutile si possa fare con un joypad in mano. C'è da dire che il programma scorre via fluidamente, i flickerii sono pochi e ci sono altrettanto poche pause, il fatto è però che non è affatto eccitante giocarci.

MARCO AULETTA

BLASTAMENTO ROTATORIO

Nella versione arcade, *Forgotten Worlds* si faceva notare per il sistema di controllo abbastanza inusuale: Il joystick poteva essere ruotato di 360° permettendo al personaggio di sparare in una direzione e muoversi in un altra. Ovviamente il Master System non ha un joy rotante, così i punlanti A e B vengono usati per ruotare in senso orario e antiorario. Non c'è bisogno di nessun pulsante per sparare, visto che nel gioco è già incluso l'autofuoco!

SEGA

GRAFICA	88
SONORO	49
GIOCABILITÀ	75
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	68

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

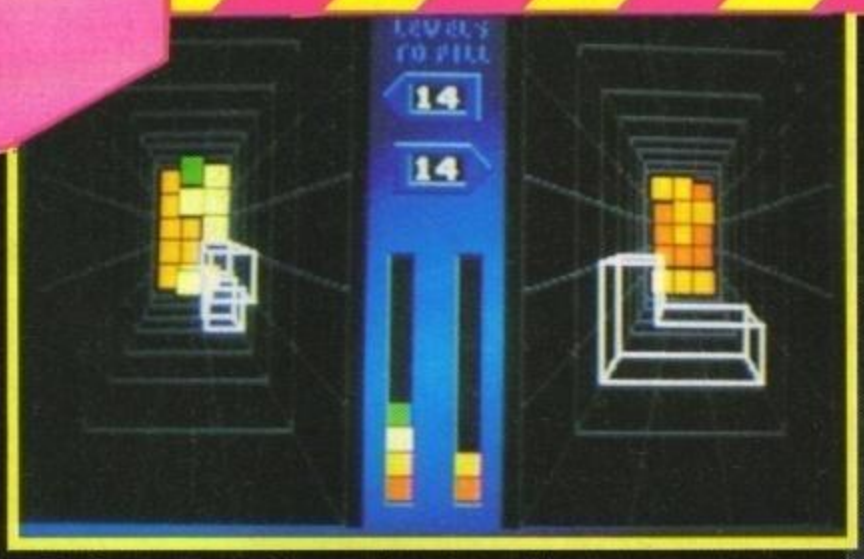
REVIEW

MEGADRIVE

ELECTRONIC ARTS

Block Out è un puzzle game molto particolare - e probabilmente il migliore in cui compaiono dei blocchetti. Prendete *Tetris*, guardatelo dall'alto, aggiungete una nuova dimensione ed eccovi *Block Out*. Lo scopo del gioco è di incastrare delle sagome in modo da completare un livello orizzontale di un pozzo. Quando sono stati chiusi tutti i buchi, il livello scompare e quanto vi stava sopra scende di uno spazio.

Giocare a lungo non è facile, poiché i pezzi messi male obbligano a risalire lungo il pozzo e vi avvicinano al Game Over. I pezzi scendono a ripetizione, quindi battere il computer è impossibile. Giocando contro un avversario, però...



▲ Casino pancromatico per due giocatori!

BLOCK OUT

LA SAGA DI TETRIS

E' proprio vero: *Block Out* è *Tetris* megapotenziato. Le sagome di *Tetris* erano costituite da tutte le combinazioni bidimensionali possibili con quattro quadretti. In *Blockout* i cubetti sono un massimo di cinque - e in tre dimensioni!

Tetris non è mai uscito sul Megadrive, benché sia stato programmato e diffuso senza il permesso della Sega, che ha avuto problemi legali con la Nintendo al proposito.

Nel frattempo, si dice che Alexei Pajitnov stia per completare *Super Tetris* per la Spectrum Holobyte. L'aspetto del gioco è un segreto assoluto, ma le

http://www.oldgamesitalia.net/

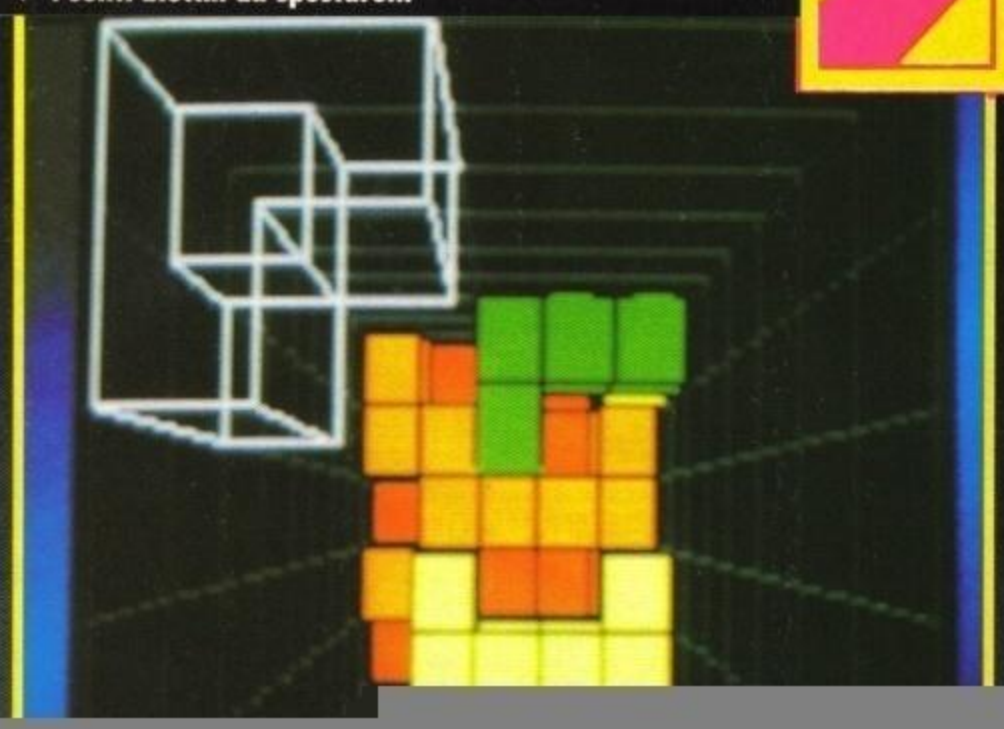
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Yuhuu... C'è nessuno là in fondo?

I soliti blocchi da spostare...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
CHIETI SCALO (CH) - HARDSOFT PRODUCTS Via Pescara 2/4/6
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT C.so d'Italia 111
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER Via N. Parisio 25
REGGIO CALABRIA - EDICOLA COGLIANDRO FRANCESCO - P.zza Castello

CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BOLOGNA - VIDEONOLO STADIO P.zza della Pace 4
CATTOLICA (FO) - NOVA COMPUTER Via G. Pascoli 64
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI C.so Cabassi
CASTELFRANCO EMILIA (MO) - MALFERRARI MARCO Via Tarozzi 33
CREVALCORE (BO) - S.P.E. INFORMATICA Via Dimezzo Ponente 383/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM P.zza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PAVULLO (MO) - IL PAESE DEI BALOCCHI Via Giardini 190/19
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
RAVENNA - EMILIANI IVO P.zza d'Armi 134
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIVAZZURRA DI RIMINI (FO) - POLYING Via L. Da Vinci 61/B
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA (LT) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - RINALDI COMPUTER SHOP Via Garibaldi
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zamplerl 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12

LIGURIA:
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - CROVETTO A.C.G. Via XX Settembre 99/R - Via della Consolazione 14/R
GENOVA - GENTILOTTI GIUSEPPE Via Marco Sala 18/R
PEGLI (GE) - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SESTRI PONENTE (GE) - CENTRO ELETTRONICA Via Chiaravagna 10/R - Via Sestri 69/71 R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BARZANO' (CO) - ELTRONGROS Via L. da Vinci 54
BRESCIA - DISCO LIBERTY DUE Via Volta 76/78
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - FUMAGALLI GIANCARLO Via Broseta 65/A
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. da Corbetta 49
CREMA (CR) - ELCOM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR 2
CREMONA - PRISMA Via B.dda Dovara 8
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LAINATE (MI) - SU DI GIRI V.le Rimembranze 11
LECCO (CO) - DITTA FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME C.so Garibaldi 199
MARIANO COMENSE (CO) - H. & S. PRODUCT Via Montebello 83
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - MARCUCCI Via Fjli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
SARONNO (VA) - VIESSE Via Roma 2
SESTO CALENDE (VA) - MARY POPPINS SHOPS Via Manzoni 53/C
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VARESE - GIOCHERIA ELLEDUE Via Giusti 16 - Via Sanvito Silvestro 55
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
VOGHERA (PV) - GIOCHI PER ... P.zza Meardi Ang. Corso XXVII Marzo

MARCHE:
ANCONA - I.R.M.E.A. Via Grandi 3 - Via Orefici 14
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
FABRIANO (AN) - BALLELLI V.le Serafini 39/45
JESI (AN) - EMJ P.zza Repubblica 5
MACERATA - CEROUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PORTO D'ASCOLI (AP) - MEGAMARK Via Posubio

PIEMONTE:
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA C.so V. Emanuele 154
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Monte Grappa 22/A
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H - Via Monginevro 1
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56 bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORINO - VIDEO COMPUTER Via Madama Cristina 57 bis
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità d'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FOGGIA - BOTTICELLI GUIDO Via degli Aviatori 39/A
FOGGIA - LEONE CENTRO P.zza Giordano 70
S. SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MARCOS COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
IGLESIAS (CA) - MUNTONI SERGIO Via Roma 20/21
SASSARI - VIDEO GAMES Via dei Mille 17

SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
AUGUSTA (SR) - MACH 3 Via Garibaldi 5
CALTANISSETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le della Regione 63
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
FLORIDIA (SR) - COMPUTER TIME Via Garibaldi 116/A
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI - C.so A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 100/B 1
RAGUSA - C.R.E. Via Carducci 1/B
RAGUSA - BIT INFORMATICA V.le dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA POINT Via M. Bonanno 20

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDE/T P.zza Risorgimento 10
CECINA (LI) - ELECTRONIC SERVICE C.so Matteotti 48
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via San Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Via Galleria L. da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAY MASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Provinciale 112
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. P.zza Libertà 12/E
VIAREGGIO (LU) - TOP GAMES Via S. Andrea 122

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/51
SPOLETO (PG) - COMPUTER'S HOME V.le Trento e Trieste 67
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76

VALLE D'AOSTA:
AOSTA - INFORMATIQUE Avenue du Conseil des Commis 14/16

VENETO:
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VENEZIA - R. CAPUTO Via S. Marco 5193
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Leoncino 19
VERONA - PERSONAL WARE Vicolo Volto S. Luca 6
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

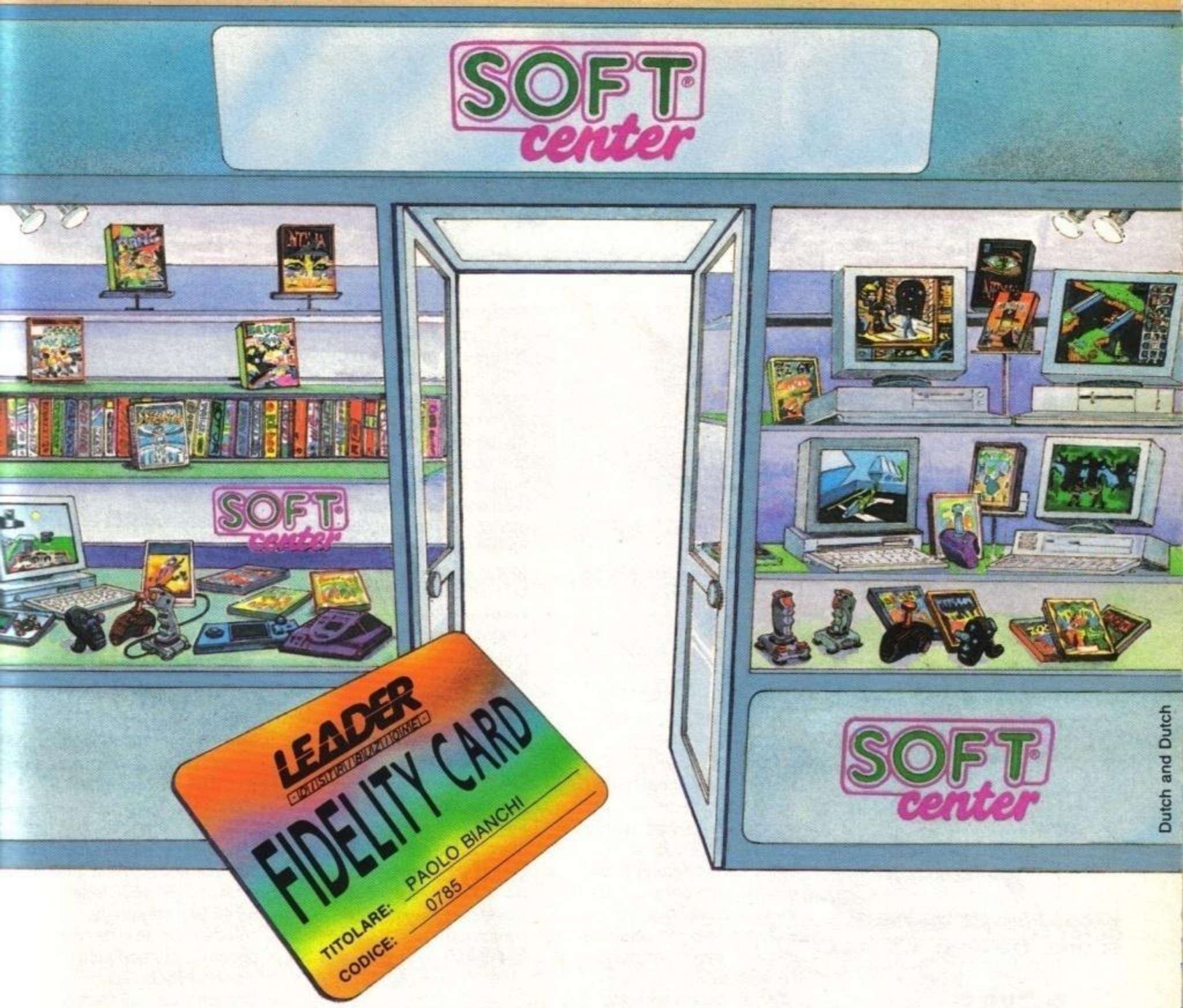
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIDELITY CARD

I vantaggi di una carta esclusiva



Solo in qualità di titolare potrai approfittare di un gran numero di favolosi vantaggi sui video-giochi originali.
Tante sorprese ti aspettano nei Soft-Center.
Invia oggi stesso il coupon! Riceverai **GRATIS** la tua **LEADER FIDELITY CARD.**

LEADER
DISTRIBUZIONE

Per ricevere la Leader Fidelity Card invia il coupon a:
Leader Distribuzione Via Mazzini, 15 Casciago 21020 (VA)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n.° _____

Città _____ Cap. _____ Tel. _____

Età _____ Professione _____

Marca Computer _____ Modello _____

Firma _____
(di un genitore per i minorenni) T.C.

http://www.oldgamesitalia.net/

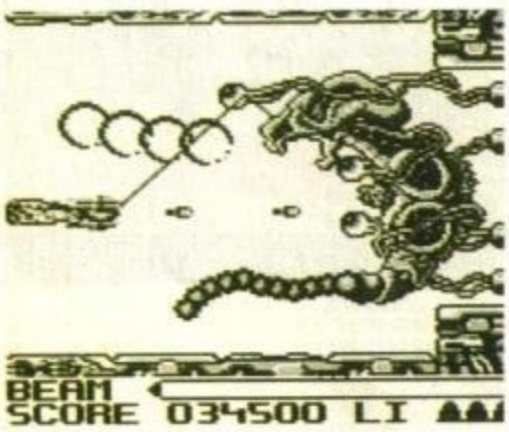
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIVERTIMENTO PORTATILE

Yo! Allora, vi siete abbronzati quest'estate? Avete fatto strage di cuori come auspicato o siete stati tutto il tempo sotto l'ombrellone perché la luce vi impediva di vedere chiaramente lo schermo della vostra console portatile? Spero proprio che si sia avverata la prima ipotesi perché c'è un tempo per tutto: adesso che la scuola non è ancora ricominciata e in ufficio si lavora a ritmo ridotto è l'ora di guardare un po' quali sugose novità sono uscite nei mesi più bollenti dell'intero anno. Le sorprese sono tante, il divertimento pure... Cosa volete di più?

Simon "Odio Tornare al Lavoro" Crosignani



R-TYPE

Irem - Gameboy

Iniziamo bene, vero? Non v'eravate sicuramente ancora riscaldati e... Taaac! Beccatevi *R-Type* per Gameboy, probabilmente il titolo più atteso da mesi per la piccola console Nintendo. Già m'immagino la faccia e l'espressione di tutti coloro che non hanno ancora avuto la fortuna di vederlo e giocarlo: "Allora com'è? E' bello? E' fluido? E' giocabile?". Eheheh... E io non ve lo dico gnàgnàgnà...

No, scherzi a parte (cercate di capirmi, tonare a battere sui tasti di un polveroso computer dopo essere stato per più di un mese sulle sabbiose e assolate spiagge corse...), iniziamo una recensione come si deve.

Chi di voi non conosce R-Type, lo sparatutto per eccellenza, lo shoot 'em up che ha ispirato tutti i blastatutto usciti negli anni seguenti con le sue armi extra, i nemici di fine livello, il beam ricaricabile e quel dannato affare che si può agganciare alla navicella e non ho mai capito come si chiami. Fino a questo momento pochi giochi di questo genere erano usciti sul Gameboy e ancora meno erano degni di nota. L'arrivo di *R-Type* avrebbe dovuto colmare questo vuoto...

C'è riuscito? Non c'è riuscito? La risposta è... attimo di suspense... SI'! Alèoo alè-oo! Fuori la champagne! La torta, chi l'ha portata? Vai con i fuochi d'artificio! Ehm, scusate, dicevo: *R-Type* sul Gameboy ha una grafica strepitosa (praticamente quella del coin-op solo che è in bianco e nero), un sonoro megavvincente, uno scrolling non velocissimo ma molto fluido e una buona giocabilità con un bilanciamento del livello di difficoltà pressoché perfetto! Dopo aver visto tutti i livelli (un grazie a Luciano che l'ha finito sotto i miei occhi) ho riscontrato pochissime differenze dall'originale da sala e in generale si trattava di piccolissime discrepanze. Dovete assolutamente comprarlo!

GLOBALE 95%

DRAGON'S LAIR: THE LEGEND

CSG - Gameboy

Allora? Siete ancora vivi? Ve l'avevo detto che avevamo qualche sorpresa in serbo per voi... Eheh, la sopresa numero due della giornata si chiama *Draaagon's Lair* ed è proprio sul Gameboy! Prima che ci arrivino 2.346.692 lettere e 8.745.012 telefonate chiedendoci se è davvero uguale al coin-op faccio un inciso importantissimo: *Dragon's Lair* sul Gameboy ha ben poco a che fare con l'omonima controparte da sala ma si avvicina molto più alle versioni per C64 e Spectrum uscite qualche annetto or sono e a quella per Nintendo in fase di sviluppo. Come sarebbe a dire "Buuuu! Allora torno a leggermi Far Out che è molto più interessante!"? Siete pazzi? No, non a leggere Far Out (anche se

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per quello di questo mese non bisogna avere proprio tutte le rotelle a posto eheheh...), a saltare questa recensione: Dra*gon's Lair* sul Gameboy, pur essendosi trasformato in un "comune" platform con inquadratura laterale è un bellissimo gioco con grafica mozzafiato e un popò di giocabilità!

Alla guida di Dirk dovete recuperare i 194 pezzi della Pietra Magica che vi permetterà di fare un sacco di cose originali come debellare il male dalla Terra e liberare la vostra ragazza tenuta prigioniera dal malvagio di turno. Pezzi sono sparsi qua e là per i livelli e sta a Dirk riuscire a capire come recuperarli, magari aiutandosi saltando sopra i tipici nemici che infestano il mondo dei videogiochi. Solo una cosa è certa: nove vite possono sembrare sufficienti, ma non è assolutamente così...

GLOBALE 95%

MICRO SPECIALINO GAMEGEAR

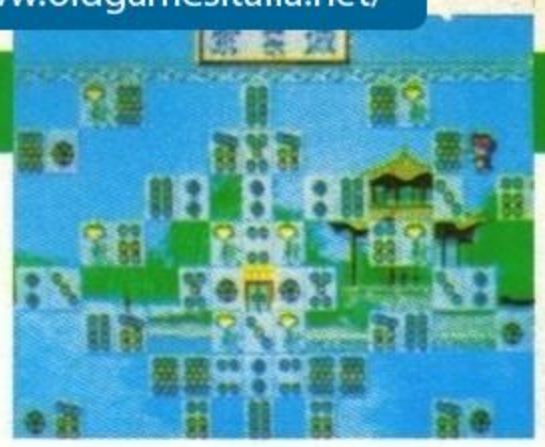
Lo spazio a nostra disposizione questo mese era pochissimo: ciò nonostante abbiamo deciso di microrecensire ugualmente le ultime novità per Game Gear, giusto per farvi sapere se valga l a pena di comprarle o meno.

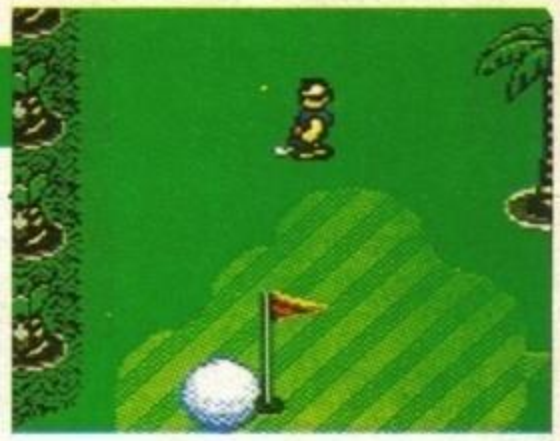
GG SHINOBI

Sega - Gamegear

Shinobi raggiunge anche il Gamegear! Un platform d'azione veloce, divertente e molto curato che non sfigura nemmeno di fronte alla versione Megadrive. O quasi...

GLOBALE 94%





SHIKINJO

Sunsoft - Gamegear

Un puzzle game ottenuto mixando *Shangai* e *Pengo*. Se riuscite a terminare le prime partite senza spaccare la console per la rabbia potete anche considerare l'ipotesi di comprarlo.

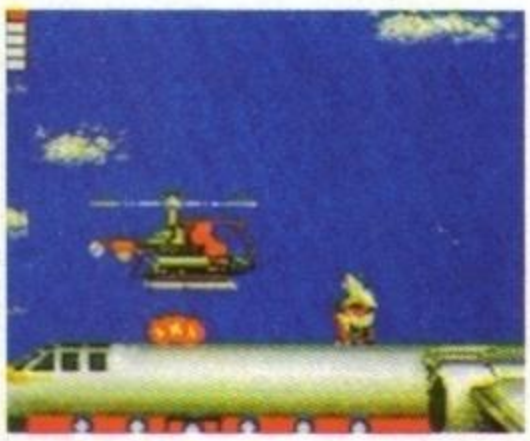
GLOBALE 79%

SUPER GOLF

Sigma - Gamegear

Finalmente arriva anche qualche simulazione sportiva sul Gamegear! *Super Golf* è divertente, completo e ben realizzato: forse dopo molte partite sopraggiunge un po' di monotonia, ma devono essere davvero molte...

GLOBALE 87%



GRAZIE!

Un ringraziamento portatile a Micromania per averci fornito i giochi qui recensiti.

" Prima gli unici ..... Ora i primi "

SUPER FAMICOM NEO·GEO MEGADRIVE PC-ENGINE

MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Some new release

Super Famicom	Megadrive	PC Engine	Game Boy	Game Gear	Neo Geo
Super R-Type	Out Run	Burai CD	Elevator Action	Ryu Kyu	Sengoku Densho
Ghouls'n Ghost III	Bare Knucle	Valis IV CD	Rockman World	Out Run	A.S.O II
Area 88	Sonic	F1 Circus 91	Castelvania II	Griffin	King of monster
Y's III	Street Smart	PC Kid II	SD Gundam	Gorby's Adv.	Rague
Super Soccer	Galaxy Force	Don Doko Don II	Snow Bros	Halley Wars	Ghost Pilot
Super Tennis	Wrestle War	Gun Head III	Nemesis II	Rastan Saga	League Bowling

Importazione Diretta da Giappone & America in Tempo Reale
Vendita per corrispondenza su rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLAYMASTER

TRUCCHI E SEGRETI

a cura di Marco Auletta

"Oritteropo: strano mammifero dei Tubulidentati che nel tronco assomiglia a un maiale e nel capo a un formichiere. Lungo circa due metri, con settanta centimetri di coda, ha il muso allungato, il corpo massiccio, orecchie lunghe e arti armati di forti unghioni con i quali spacca termitai e formicai. Vive nelle zone aride dell'Africa centro-meridionale; attivo di notte, si nutre di formiche e termiti che cattura con la sua lingua vischiosa". Benvenuti a Playmaster, l'unica rubrica di tips che gareggia per il premio "E chi se ne Frega 1991"!!! A questo punto vorrei ricordare che le migliori mappe & soluzioni (come quella di *Eye of the Beholder*) vincono un succulento abbonamento a C+VG. Please, NON speditemi la mappa di *R-Type* o cose simili, e magari anche la soluzione di *Monkey Island*: NON NE POSSO PIU! Aloha. Dimenticavo, l'indirizzo è il solito e cioè "C+VG - PLAYMASTER c/o JACKSON, VIA POLA 9 20124 MILANO". Ri-aloha.

TUTTI I FORMATI

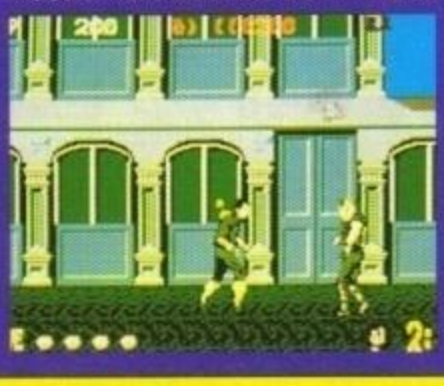
CORPORATION

La soluzione io non la ho, ma questi consigli possono tornare utili:
1 Girate lentamente gli angoli per non attivare il sistema di sicurezza.
2 Sparate alle telecamere da lontano.
3 Non aspettate fino all'ultimo momento per ricaricare l'energia. Potreste essere attaccati in ogni momento.
4 Usate il jetpack, il visore e l'equipaggiamento vario il meno possibile - bevono un sacco di energia.
5 Cercate di raccogliere gli arnesi da scasso all'inizio del gioco, vi torneranno utili sugli ascensori.
6 Colpite i ragni sul soffitto e controllate che siano morti: potrebbero sempre attaccarvi!
7 Non usate una granata in un ambiente chiuso - non fa certo bene alla salute.
8 Usate le bombe solo se finite in prigione.
9 Esaminate attentamente gli ologrammi.
10 Scappate via sempre dal maxi-alieno verde (che sforzo - se è alieno è per forza verde, no?).

SPECTRUM

SHINOBI

Se volete proseguire indisturbati attraverso tutti i quadri, redefinite i tasti con "**GRUTS**" e dovrebbe apparire una scritta che dice "hello cheeky". Ri-redefinite i tasti come più vi pare, iniziate a giocare e divertitevi con le vostre noiosissime vite infinite.



ROLLING THUNDER

E proprio vero, parli del diavolo... Ad ogni modo, questo è decisamente peggiore di *Shinobi* ma se volete lo stesso, per una strana ragione, finirlo scrivete **JIMBO** nel menu principale e durante il gioco potrete premere **I** e **O** per andare avanti e indietro per i livelli.

C64

STRIDER

Se finire questa mediocre conversione per voi è un problema, provate questo piccolo tip: nello schermo dei titoli tenete premuti **RUN STOP**, **RETURN** e **DEL**. Il bordo diventerà grigio, a questo pun totenete premuto **F7** e muovete il joystick in alto a destra. Comincerete dal terzo livello.

GHOULS AND GHOSTS

Nella tabella dei punteggi scrivete **WIGAN RLFC** e quando perdete l'armatura premete **A** per riconquistarla. Se invece premete **S** potrete saltare un quadro, bella la vita eh?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER SYSTEM

WONDERBOY

Visto che è appena uscita la versione per Game Gear, ho pensato bene di ri-scrivere questi tip per una conversione in fondo in fondo mediocre. A proposito: questi trucchi vengono dalla Sega of America, quindi se non funzionano è colpa vostra. Ad ogni modo, per scegliere il quadro dal quale partire premete due volte il pulsante uno e il pulsante due quando appare sullo schermo la scritta che dice in che quadro e area siete. Dopodiché tenete premuti i due pulsanti e usate il pad per scegliere un livello. Inoltre, durante il gioco raccogliete tutti i *micro loghi* Sega per un macrobonus. Lo sapevate che esiste il decimo quadro? Raccogliete trentasei bambole (occhio, alcune sono nascoste) e quando ce l'avrete fatta, passerete direttamente al decimo pianetaaa... Danguard, tattaraaaa...

SUPER FAMICOM

PILOTWINGS

Ecco finalmente tutti i codici per questo supadupaipermultimacrostrabiliante gioco per l'altrettanto carina console di casa Nintendo.
LEVEL 1: **985206**
LEVEL 2: **394391**
LEVEL 3: **520771**
LEVEL 4: **108048**
LEVEL 5: **400718**
LEVEL 6: **773224**
LEVEL 7: **165411**
LEVEL 8: **882949**

PC ENGINE

SUPER STAR SOLDIER

Se concordate con me sul fatto che questo gioco è una bomba, avete proprio ragione. E se volete finirlo con una mano sola, provate questo tip nello schermo dei titoli:
SINISTRA, **II**, **SU**, **II**, **DESTRA**, **II**, **GIU**, **II**, **SINISTRA**, **II**, **SU**, **DESTRA**, **I**, **GIU**, **I**.
A questo punto premete i pulsanti **I** e **II** insieme per otto volte, premete **RUN** e **SELECT** otto volte e...

PARANOIA

Tip superveloce: nello schermo dei titoli premete **SU**, **I**, **II** e **RUN** insieme. Premete **SELECT** e voilà, il gioco è fatto.

F1 CIRCUS

Aspettando il fantastico seguito, ecco un veloce tip per il sound test: premete **II** e **GIU** per accedere alla schermata segreta dove potrete ascoltare i 42 effetti sonori e musichette di questo incredibile gioco.

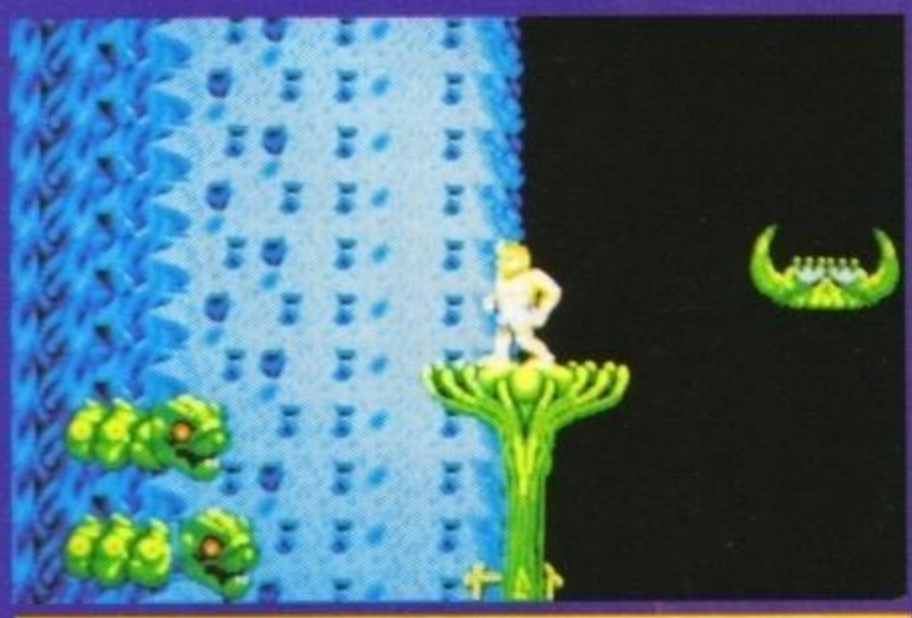
DEVIL CRASH

Trucchi per un flipper? Ma non ci vergognamo? Ad ogni modo, Devil Crash è stato uno dei primi giochi per Engine che io abbia mai visto, e devo dire che è veramente bello. Ecco un paio di codici per farlo sembrare migliore:

AAAAAAHAAA	per avere palline infinite
DAVIDWHITE	per vedere la fine del gioco
AAAAAAAHAA	per giocare con sei palline
AAAAAAAAHA	per averne nove.

GHOULS AND GHOSTS

Se avete il Super Grafx, provate questo tip: nello schermo dei titoli premete il pulsante **I** e muovete a destra per entrare nella schermata delle opzioni.



GAME BOY

GARGOYLES QUEST

Meglio noto come *Makaimura Garden* ai possessori dell'originale giapponese. Scrivete **NPAN-RRXY** al posto del codice per iniziare con un sacco di oggetti utili, attributi decenti e quattro vite! Non male, eh?

BURAI FIGHTER DELUXE

Lo so che mi volete morto! Sono stanco morto e cosa mi capita qui? Una lista di codici! Bah, spero almeno che qualcuno abbia il piacere di usarli...

LIVELLO EAGLE
LEVEL 2: **HGKM**
LEVEL 3: **CPFG**
LEVEL 4: **JJCM**
LEVEL 5: **DKLF**

LIVELLO ALBATROSS
LEVEL 2: **HGNC**
LEVEL 3: **BMHB**
LEVEL 4: **DGBF**
LEVEL 5: **JGJH**

LIVELLO ACE
LEVEL 2: **GBHC**
LEVEL 3: **MHCB**
LEVEL 4: **CDMN**
LEVEL 5: **KDPG**

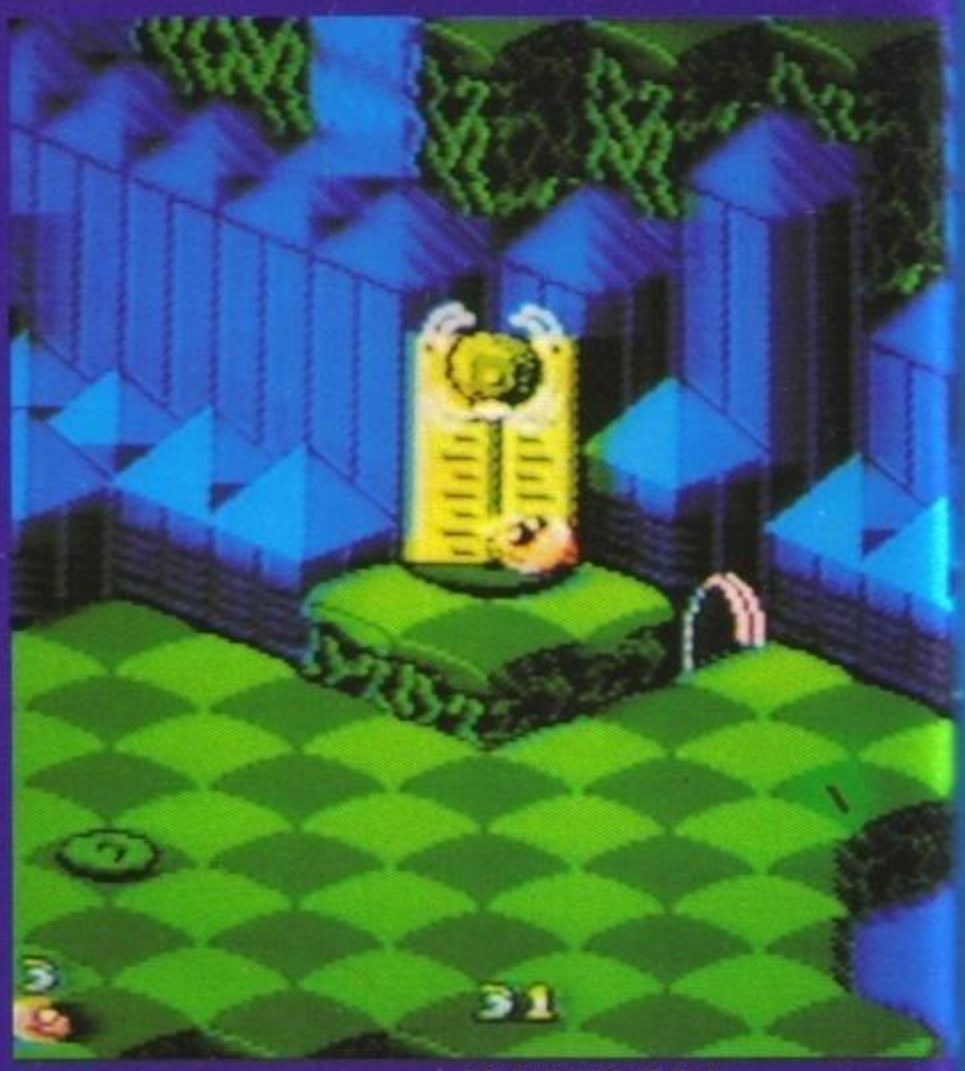
LIVELLO ULTIMATE
LEVEL 1: **GDPC**
LEVEL 2: **LMCJ**
LEVEL 3: **CCHL**
LEVEL 4: **HFKP**
LEVEL 5: **BNGH**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

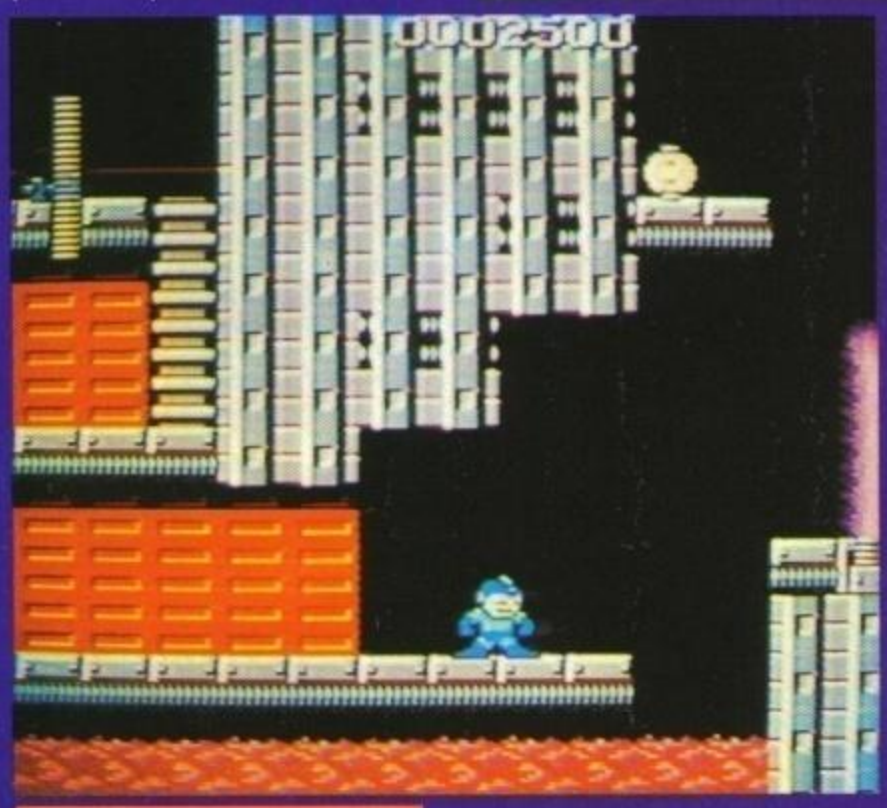
NINTENDO

SNAKE RATTLE AND ROLL



Ullallà, ma cosa vedo mai sulla mia scrivania: un intero set di aiuti per *Snake Rattle & Roll*! Vai con la frutta!
All'inizio del primo livello saltate sulla piccola isola nell'acqua, premete **B** e entrate nella botola segreta che è comparsa. Siete trasportati al terzo livello! Nel livello uno inoltre c'è una vita extra: buttatevi in acqua vicino alle piattaforme e quanto lo squalo vi morde tenete premuto in su: dovreste arrivare a una piattaforma altissima dove appunto si trova la vita. Usate questo trucco in altri livelli: ci sono altri bonus nascosti. Nel terzo livello (dopo le tre lame) prendete la chiave sotto il tappo della botola e tenetevela. Saltate sulle piattaforme vicine agli altoparlanti che sputano i nibbly pibbly, saltate sul tappo della botola e poi ancora a destra su un'altra botola. Zompate ancora a destra sulla piattaforma più alta. Saltate a sinistra sulla piattaforma grande e sopra di voi troverete un warp per il livello cinque! Ci dicono dalla regia che sia un pochino difficile raggiungerla, io non so, non ci ho provato.
Ecco un modo veloce per finire in fretta il livello quattro: mentre vi avvicinate alla campana, dovrebbero cadere dall'alto alcune schifezze. Fate atterrare sulle scaglie quella verde e dovrebbe suonare appunto la campanella aprendo la porta. Urrà!

MEGAMAN 2



Un sacco di gente ci ha spedito i codici per questo gioco, nessuno però fino ad ora ci aveva fornito consigli su quali armi usare per ogni mostro. Eccoli!

- DRAGON: Boomerang
- CRAZY CANNON: Lame
- GUTS DOZER: Sparabolle
- MOSTRICIATTOLI SUL MURO: Bombe
- MACCHINA DEL DR. WILLY: Lame metalliche
- DR. WILLY: Sparabolle

RAINBOW ISLANDS

Se vi piace questo gioco (e non vedo perché non dovrebbe piacervi) provate questo trucco: nello schermo dei titoli premete **SU**, **B**, **GIU**, **SINISTRA**, **C**, **A**, **A**, **B**, **C** e dovreste partire con scarpine e pozioni rosse e gialle.

MEGADRIVE

GYNOUG

Se avete dei problemi a proteggere i vostri cetrioli, ringraziate pubblicamente C+VG, andate allo schermo delle opzioni, spostate il cursore alla scritta DIFFICULTY LEVEL e premete tutti i tasti (**ABC** e **START**). Dovrebbe comparire la scritta EASY, il che è tutto dire.

SUPER MONACO GP

Ecco un paio di codici veramente utili per il mega-successone di guida della Sega. Immetteteli e vi ritroverete alla guida di una carriola niente male e con un sacco di punti.

4000 0000 0000 0000
0010 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 2F17

05Q8 00F6 5010 P000
0010 H105 362D B47C
FA89 EG20 0100 00GI
0000 0000 B200 0AE9

GAIN GROUND

Ragazzi, che vi devo dire? C'è a chi piace e a chi non piace. Se volete divertirvi a finirlo alla prima partita premete **A C B C** nello schermo delle opzioni e potrete scegliere da che quadro partire.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

CD TV COMMODORE
Disponibile !!!
Telefonare

AMIGA 500 + MODULATORE TV
L. 739.000

SUPER OFFERTA AMIGA 500 1 Mb
Amiga con espansione di memoria e un joystick in omaggio.
L.749.000

HARD DISK GVP PER AMIGA 500
Hard Disk da 40Mb con possibilità di espandere la memoria fino a 8 Mb. L. 1.140.000

DRIVE PER AMIGA 500
L. 139.000

TAPPETINO MOUSE
L. 10.000

KICKSTART 1.2 & 1.3 SU ROM
L. 89.000

SYNCRO EXPERT
L.35.000

DRIVE PER AMIGA CON SYNCRO
L. 169.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III
TELEFONARE

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA
Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile, impiego semplicissimo.
TELEFONARE

INTERFACCIA PER 4 JOYSTICK
L. 29.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2
50 Posti con chiave L. 15.000
100 Posti con chiave L. 23.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DS DD
10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 73.000
Espansione 512k con clock	L. 85.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000

MONITOR
PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084
L.450.000

INTERFACCIA MIDI PER AMIGA
L. 49.000

MOUSE PER AMIGA
L. 49.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N.	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000

SENSAZIONALE OFFERTA WORK STATION AMIGA
Amiga 500 1Mb con monitor Philips 8833 II e stampante star lc 20 con in omaggio un joystick.
L. 1.499.000

GIOCHI PER LYNX ULTIME NOVITA'

PENNA OTTICA PER AMIGA CON SOFTWARE
29.000

NOVITA'
COPRI TASTIERA SALVATUTTO PER AMIGA
L. 30.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI - SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA DEFINITIVA A... EYE OF THE BEHOLDER (I parte)

"Come? Prima parte?" Vi chiederete. Ci avete detto che non avreste mai pubblicato soluzioni parziali e... Un momento. *Eye of the Beholder* non è un giocherellino semplice, abbiamo l'intenzione di stampare *tutte e dodici* le mappe con relativi indizi, che includono posizione degli oggetti, soluzioni complete dei puzzle e probabili posizioni dei mostri! E per questo che siamo stati costretti a frammentarla in tre parti: la prima parte (questa) sono i primi tre livelli, la seconda parte (il mese prossimo) avremo i livelli dal quattro al nove e nell'ultima dal dieci al dodici. Ci dispiace cominciare con solo tre livelli, ma come potete vedere questo numero di C+VG è bello pieno, e ci sarebbe dispiaciuto ancora di più rubare spazio alle recensioni per una quintalata di mappe! Ad ogni modo, cominciate a leggere & cominciate a giocare!

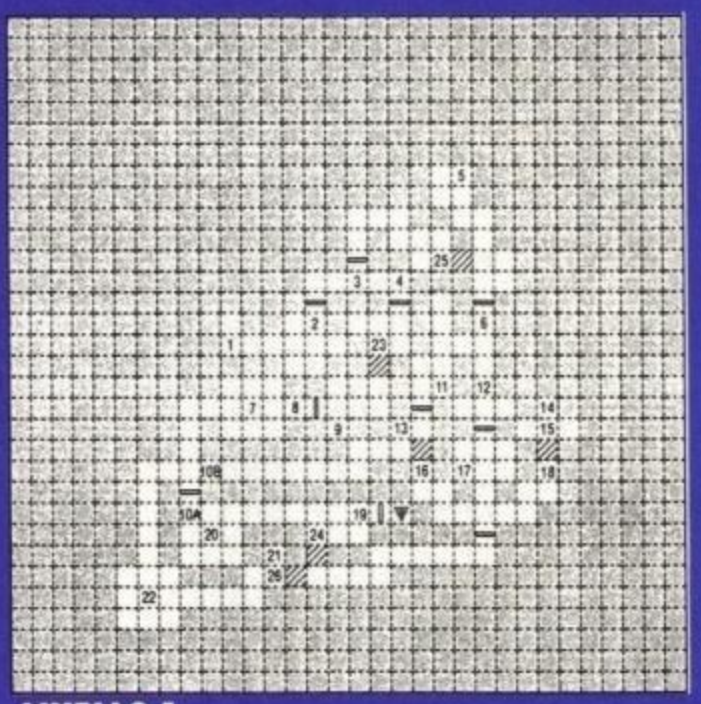
INDICAZIONI

LIVELLO 1

1 Da qui si comincia - tenetevi forte!
2 Questa leva apre la porta a **N**. Raccogliete le ossa di Tod Uphill (ladro del 5 livello) e i suoi arnesi da scasso.
3 C'è un coboldo. Se da qui andate a **N**, appariranno dei muri alle locazioni **23** e **24**. Se andate a **E** saranno a **25** e **26.**
4 Questa runa dice "Entrance".
5 Quattro coboldi e delle razioni.
6 Altri quattro coboldi. La piastra controlla la porta a **N**. Sul lato della porta c'è un bottone che permette di fare la stessa cosa.
7 Cinque coboldi, uno ha una pergamena con *Detect Magic*. Nell'angolo **SW** ci sono due razioni.
8 Piastra a pressione. Metteteci qualcosa per aprire la porta.
9 Questo bottone serve a comandare la porta.
10A & 10B Il pulsante per aprire questa porta appare a seconda di dove veniate.
11 Un sasso.
12 vedi **8.**
13 La leva comanda la porta a N.
14 Dardo +2.
15 C'è un buco nel soffitto.
16 Premendo un mattone sul muro **W** si apre un passaggio a **N**.
17 Un sasso.
18 Premendo un mattone sul muro **E** si apre un passaggio a **N**.
19 Nell'angolo **SE** c'è una freccia. Mettete un oggetto qualsiasi davanti alla porta e premete il bottone. Scendete le scale per arrivare al livello 2
20 Sul muro **N** troverete due pergamene: *Armor* e *Bless*. Ci sono due coboldi in giro.
22 Tre leech.
23, 24, 25, 26 vedi **3.**

LIVELLO 2

1 Accesso al livello 1 (locaz. **19**). C'è una chiave d'argento.
2, 3, 4 Inserite la chiave nella serratura per aprire la porta.
5 Raccolti gli oggetti al **12**, **17** e **34** tornate qui e troverete un passaggio aperto. C'è una scritta, "Only Strong Shall Pass"
6 Premete il bottone per aprire parzialmente la porta e forzatela a mano.
7 Vedi **6**. C'è una pozione rivitalizzante che toglie la fame a chi non ha più cibo. Occhio allo scheletro.
8 Tirate un'arma attraverso il cancello e si aprirà un passaggio.
9 Premete il bottone per aprire verso **N**.
10 Forzate la porta.
11 Forzate la porta e menate lo zombi.
12 Qui trovate razioni, una chiave e una pozione della forza dei giganti. Prendeteli e il muro al **5** sparirà.
13 La scala porta alla locazione **60**, sotto i pozzi a **E**.
14 Questa leva apre e chiude il pozzo **D.**
15 Tirate un oggetto a **N** per chiudere il pozzo.
16 Questa piastra chiude il pozzo **E**. Se non c'è niente sopra rimane aperto.
17 Raccogliete gli oggetti (chiave e razioni) e sparirà un blocco a **W** del **5**.
18 Questa piastra apre e chiude **C**.
19 Questo bottone apre **B** e chiude **A** e viceversa.
20 Razioni.
21, 22, 23 Terreno sicuro.
24 Quando passate di qui venite ruotati di 90 gradi. Occhio alla bussola!
25 La runa segnala un muro illusorio. Ogni volta che la vedete, passate attraverso al muro.
26 Pergamena con *Shield*. I muri a **S** e a **E** sono illusori (come si vede dalle rune).
27 Due zombi.
28 Quando arrivate qui, apparirà un muro illusorio a **W**. Prendete la roccia e andatevene.
29 Fionda.
30, 31, 32, 33 NON passate di qui - attraversate i muri illusori che vedete sulla mappa.
34 Sullo scaffale ci sono razioni e una chiave. Il muro a **E** è un'illusione. Se prendete gli oggetti si aprirà ulteriormente il passaggio al **5**.
35 I muri a **N** e **W** sono illusioni.
36 Nell'angolo **SW** ci sono delle razioni.
37 Prendete il pugnale di pietra e tenetelo da parte - la spiegazione sul prossimo numero.
38 Tirate qualcosa attraverso il cancello per aprirlo.
39 Razioni e pozione di guarigione Extra.
40 Un teletrasportatore connesso con la stanza **66**.
41 Un'ascensore tra il livello due e i sottolivelli. Entrate, chiudete la porta e premete il bottone a **W**. Sul muro a **S** c'è scritto dove siete.
42 Usate la chiave per aprire la porta a **N**.
43 Un paio di stivali e delle razioni.
44, 45, 47, 48 Zombi.



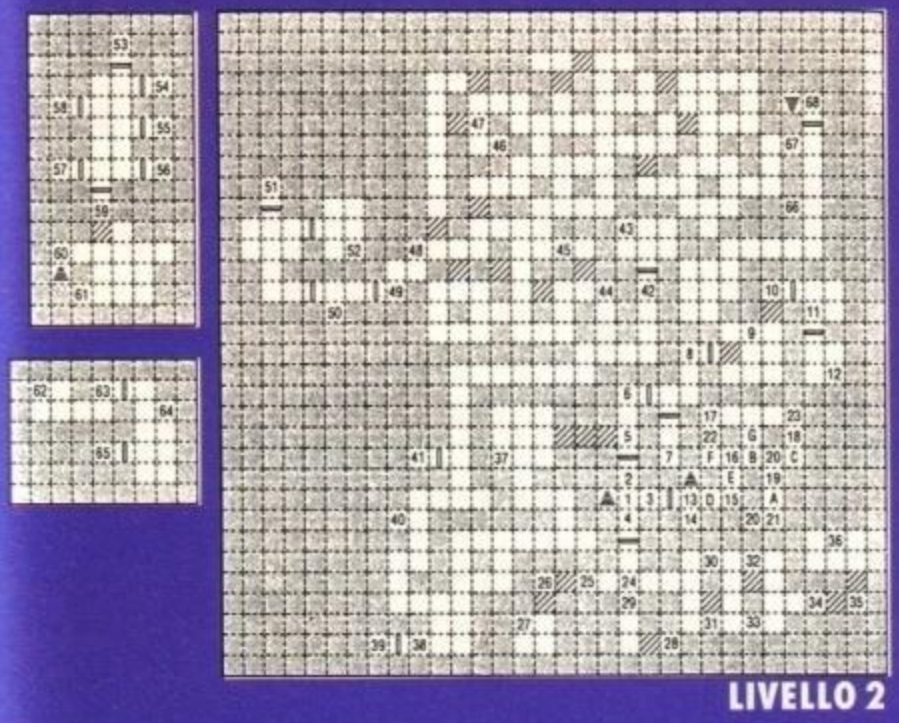
LIVELLO 1

LEGENDA

- Muro
- Stanza
- Porta
- Scale (su)
- Scale (giù)
- Muro illusionario o mobile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LIVELLO 2

46 Razioni.
49 Forzate la porta.
50 Mettete qualcosa sulla piastra per aprire la porta.
51 NON PREMETE IL PULSANTE A N. Tirate la leva per aprire parzialmente la porta al **52**. Dietro ci sono quattro scheletri, ma prima di aprirla del tutto potete attaccarli con incantesimi, frecce, sassi & sputi attraverso l'apertura.
52 Due zombi e una pozione di guarigione.

Sottolivello "Correction Facility" (53-61)
53, 55, 57 Due scheletri.
54 Due scheletri e un arco.
56 Due scheletri e una pergamena con Invisibility.
58 Vedi **41**
59 Due scheletri. Premete il mattone più evidente per aprire il passaggio a **S**.
60 Scala per la locazione **13**.
61 Pozione di guarigione.

Sottlivello 'Death Section" (62-65)
62 Chiave dorata.
63 Forzate la porta e occhio ai tre zombi.
64 Una roccia.

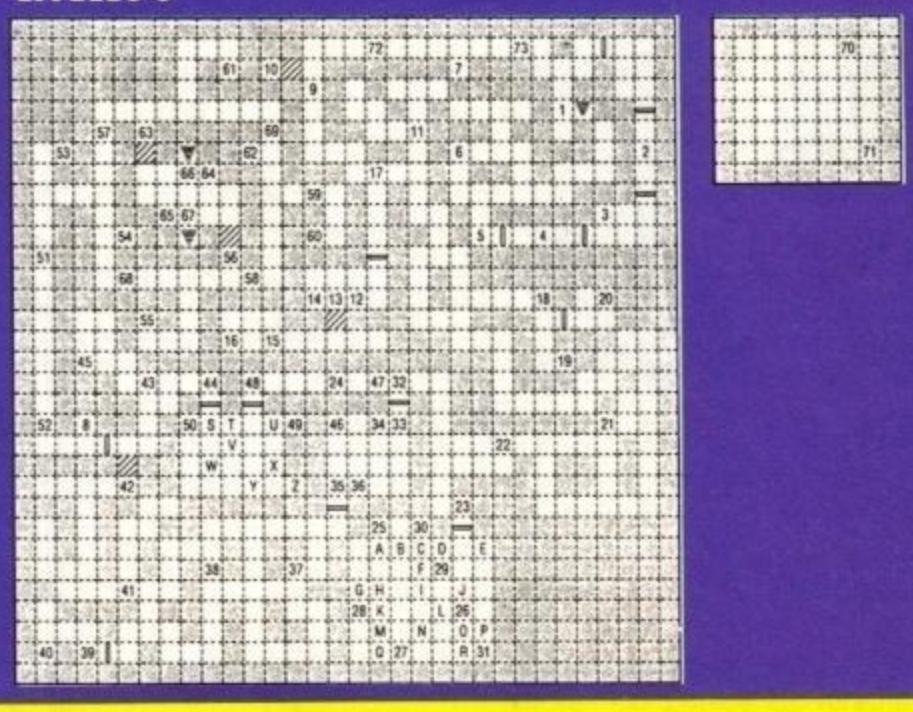
65 Vedi **41** e **58**.
66 Vedi **40**.
67 usate la chiave dorata per aprire la porta.
68 Questa scala porta al livello 3, locazione **1**.
A, B, C, D, E, F, G Pozzi.

LIVELLO 3

1 Questa scala porta al 2, locazione **68**.
2 Quando passate qui, venite ruotati di 180 gradi. Occhio alla bussola.
3 Chiave argentata.
4 Vedi **2**.
5 Ammazzate il flind e raccogliete la chiave.
6 Ammazzate il kuo-toa e raccogliete la freccia.
7 Teletrasportatore per la locazione **8**. La prima volta che passate oltre alla locazione **73** vi ritrovate qui.
8 Teletrasportatore per il **7**.
9 Il pulsante sul muro **W** apre una nicchia segreta.
10 Pergamena con *Cause Light Wounds*.
11 Kuo-toa.
13 Mettete una chiave nella serratura centrale e premete il pulsante blu. Raccogliete la freccia.
12, 14 NON mettete la chiave qui.
15 Camminate qui e aprirete un pozzo a **W**. A **N** troverete una pergamena di *Detect Magic*.
16 Una gemma rossa e un pugnale +3 "Backstabber".
17 Kuo-toa.
18 Aprite la porta con una chiave argentata e appariranno due kuo-toa a **S** e a **W**.
19 Altra serratura per la porta al **18**.
20 Kuo-toa, pozione di guarigione e pozione di guarigione extra.
21, 24 Kuo-toa.
22 Passando qui si apre un pozzo a **W**.
23 Mettete la gemma nel buco per aprire la porta.
25 Ci sono quattro frecce, una gemma rossa e una pozione di velocità.
26 La piastra chiude il pozzo **L**.
27 Idem per **Q**.
28 Questa piastra chiude permanentemente **A**. Da qui andate al **25**.
29 Questa piastra apre **F**. Ci sono un kuo-toa e una roccia.
30 Questa piastra apre **F**.
31 Idem per **P**.
32 Usate la gemma per aprire la porta.
33 Due flind.
34 Premete il pulsante per azionare la porta a **N**.
35 Pergamena con *Fireball*.
36 Questa leva apre e chiude la porta a **S**.
37 Due flind.
38 Un flind.
39 Due kuo-toa.
40 Una lancia, una armatura in cuoio, una spada lunga e le ossa di Anya (guerriera del 4 livello). Potrete farla risorgere più avanti.
41 Due flind.
42 Il pulsante sul muro **N** apre un passaggio sempre a **N**. C'è anche una roccia.
43 Un flind.
44 Non potete aprire questa porta da qui - dovete entrare dal **48**.
45 Razioni.
46 Quando passate qui venite ruotati di 180 gradi e teletrasportati nell'angolo a **SE** della stanza.
47 Kuo-toa.
48 Il muro a **W** dice "Museo". C'è anche una leva che apre la porta a **S**.
49 Scudo.
50 La leva a **N** apre la porta a **N**.
51 Questa trappola teletrasporta al **52**. Funziona una volta sola.
52 Vedi **51**.
53 Gemma blu.
54 Mettete una gemma blu nell'occhio sinistro nel muro. Quando le avrete messe anche alle locazioni **56**, **62** e **63** si aprirà un passaggio a **56** e **63**.
55, 60, 61 Vedi **53**.
56, 62, 63 Vedi **54**.
57 Se passate qui venite teletrasportati a **68** e ruotati di 180 gradi.
58 Se passate qui venite teletrasportati a **69** e ruotati di 180 gradi.
59 Due flind.
64 Uno scudo, una freccia e una cotta di maglia.
65 Tre razioni.
66 Al livello **4**, locazione **1**.
67 Al livello **4**, locazione **2**.
68 Finite qui dal **57**.
69 Finite qui dal **58**.
70 Questo teletrasportatore vi spara a **23**.
71 Bacchetta lancia-*Magic Missiles*.
72 Finite al **73** ogni volta che passate a **E** attraverso questa locazione.
73 Vedi **7** e **72**.
A-R Pozzi.
S Terreno solido.
T Statua di flind.
U Statua di kuo-toa.
V Statua di flind con razioni.
W Statua di kuo-toa con razioni.
X Statua di kuo-toa.
Y Statua di flind e pergamena con *Flame Blade*.
Z Statua di kuo-toa con pietra.
*** Se attaccate una statua, tutte le altre dello stesso tipo vi attaccheranno.

FINE PRIMA PARTE

LIVELLO 3



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SIMPSONS

Chi sono i Simpson?
Se faceste una domanda del genere a un ragazzo inglese o americano probabilmente vi guarderebbe molto male: i Simpson infatti sono i protagonisti di una fortunatissima serie di cartoni animati televisivi (quasi quanto quella delle *Turtles*!) che prossimamente potremo vedere anche noi, pare su Italia 1.

La vicenda nasce dal rapimento dell'ultima nata di casa Simpson, Maggie (1 anno), da parte di una banda di ladri di gioielli: cominciano qui le peripezie del resto della famiglia, disposta ad affrontare ogni sorta di pericolo pur di ritrovare la serenità della famiglia riunita. Si può quindi giocare in più persone fino al solito massimo di quattro, è possibile continuare e si può entrare in gioco in qualsiasi momento della partita.

L'avventura dei nostri eroi (mamma, papà e due figli) si svolge nei posti tipici della serie TV, cioè le varie zone della città di Springfield, come il parco, il bar di Moe, Canale 6 e così via, per un totale di otto livelli. Alla fine di ogni livello c'è il solito boss, ma per eliminare il capobanda posto alla fine dovrete colpirlo un picchiaduriliardo di volte prima di poter riabbracciare la tenera Maggie e di... ricominciare tutto il ciclo daccapo.

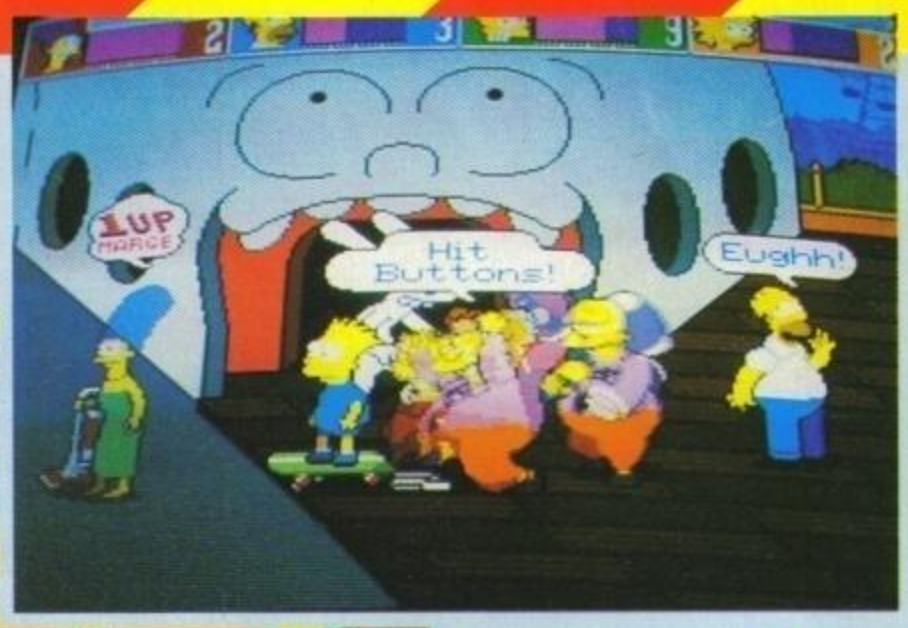
COMMENTO

Non sono completamente d'accordo con le votazioni date da Julian, forse troppo generose, ma che comunque vi propongo integralmente, visto che ho potuto provare solo un prototipo del coin-op. Indubbiamente la grafica rispecchia fedelmente i cartoon, ma proprio questo potrebbe rivelarsi un limite per la particolarità dei personaggi, piuttosto "forti"; eccellenti le scene di "collegamento" tra i vari livelli. Sul sonoro niente da eccepire: anche qui vi ritroverete nel mondo dei cartoon, con alcuni effetti molto divertenti. Ma ciò che più mi ha colpito è la giocabilità, e in particolare la possibilità di abbinare i personaggi per ottenere nuovi poteri offensivi. Nel complesso un coin-op divertente - anzi quasi buffo - che vi permetterà di dilettarvi con una gradevole variante del solito picchiaduro.

IUR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ECCO I SIMPSON !

Volete saperne di più su questa famiglia schizzata e pazzoide? Eccovi accontentati:

HOMER

Nomalmente "pelatone" Homer è la personificazione della patata lessa, ma quando gli vengono i cinque minuti, mena di brutto... e anche da scorretto!

MARGE

E' orrenda, ma quando si tratta di usare l'aspirapolvere come arma è imbattibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE ACTION

CVG HIT

I SIMPSON SU COMPUTER

Ci giunge voce che la Ocean e la Arc Development stiano occupandosi della conversione per home computer di *Bart Vs. the Space Mutants*, il gioco per NES ispirato al cartone animato.

BART

Idolo dei ragazzi (o delle ragazze?!), è "armato" di uno skateboard con cui massacra i ragazzi cattivi percuotendoli proprio sul cocuzzolo.

LISA

La più piccola (7 anni), ma anche la più pestifera: quando incontra i teppisti comincia a menar colpi con la sua corda per saltare.

A MO' DELLE OLIMPIADI...

Vista l'enorme generosità nell'attribuzione del punteggio (1 alla volta!) la Konami ha inserito anche alcuni quadri bonus, in cui bisogna pigiare come dei matti sul proprio pulsante (quello per colpire, non quello per saltare), come si faceva nel caro *Hyper Olympic*, in maniera da gonfiare dei palloncini. Ma solo uno sarà il vincitore e riceverà una marea di punti bonus, mentre gli altri verranno sonoramente sbeffeggiati.

ARCADE

GRAFICA	93
SONORO	93
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	**91**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE HIGHSCORES

Vi ricordo che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO!
L'indirizzo a cui scrivere è il solito::
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
VIA POLA 9 - 20124 MILANO

AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
1.185.550 Stefano Dal Santo (JAW), Vicenza
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BIG KARNAK
261.500 Gabrio Secco (KBL), Milano
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CAVE MAN NINJA
683.080 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CYBER LIP (NEO-GEO)
371.000 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEMON'S WORLD
1.832.500 Daniele D'Aquino (IPB), Roma
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DYNAMITE DOUKE
648.870 Simone Trevisani (SLY), Vicenza
EDF
1.500.800 Barbara Piras (EUR), Pavia
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR
811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano
FINAL LAP (5 laps)
3'09"30 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (4 laps)
2'32"58 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP (3 laps)
1'58"76 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2'18"43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2'14"65 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1'46"55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG
GALS PANIC
1.182.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna
GOLFING GREATS
meno 10 Paolo Baldassini (PXB), Firenze
HAMMERING HARRY
1.482.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord
HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna
INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze
KIKI KAIKAI
1.055.700 Luca Dossena (DOX), Milano
KING OF BOXER
5.038.000 Leandro Domenicale (LEO), Roma
LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester
LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
MARBLE MADNESS
206.490 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
MEGA TWINS
902.300 Gabrio Secco (KBL), Milano
NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia
ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey
OUT ZONE
9.999.999 (932%) Barbara Piras (EUR), Pavia
PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
PIPE DREAM
1.329.880 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze
PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
PSYCHIC 5
9.889.100 Leandro Domenicale (LEO), Roma
RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon
SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SCRAMBLED EGG
199.890 Luca Dossena (DOX), Milano
SHADOW DANCER
672.600 Alessandro Volpi (FOX), Chieti
SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze
SKY ADVENTURE
8.196 Stefano Meraviglia (LQS), Milano
SKY SMASHER
758.320 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
SPACE GUN
857.540 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
SPLATTER HOUSE
289.400 Adriano Barbieri (DKS), Vicenza
STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
STREET FIGHTER II (1 COIN)
1.180.700 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze
SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia
SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT), Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
EXP: 87.730.660 BIT
SUPER MARIO BROS.
2.068.950 Gabrio Secco (KBL), Milano
SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
5.094 Michele Fin (BIT), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda
SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze
SUPER VOLLEYBALL
92.200 Tellini+Bandini (AGW), Firenze
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire
TETRIS (1 COIN)
997.723 Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon
THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze
THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk
TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze
TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza
TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon
TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano
VAN DYKE
1.648.400 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London
WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PINBALL

Questo mese una novità: le pagine di questo numero sono dedicate a uno speciale sui più famosi film dedicati ai flipper. Può essere utile per prepararsi a giochi di società tipo *Trivial Pursuit* o per sbalordire quel vostro amico/a che si spaccia per esperto di cinema.

In BONUS!, invece, questo mese rispondiamo a Paolo Simoni di Bologna, che ha chiesto delucidazioni riguardo *Xenon* della Bally, di cui avevo già accennato qualcosa il mese scorso.
Federico "Se ce l'avete datemelo" Croci

Lo sappiamo che queste immagini sono brutte, ma si tratta di rarissimo materiale di repertorio!

TOMMY

(1975 - Ken Russel)

Tratto dall'omonima opera rock del 1969 degli Who, questo film è interamente musicale: 107 minuti di ottima musica senza il minimo pezzo parlato.

Il film narra la storia di Tommy, un ragazzino che in seguito a uno shock diventa sordo, cieco e muto. Questo no gli impedisce però di diventare un asso del flipper, fino alla sfida con il campione in carica in una memorabile partita.

Nel film compare un cast di tutto rispetto, e tutti cantano dal vivo: oltre agli Who al gran completo con Roger Daltrey nei panni di Tommy, compaiono Ann-Margret (la madre), Robert Powell (il padre), Oliver Reed (il patrigno), Eric Clapton (un predicatore), Tina Turner (una zingara), Jack Nicholson (un dottore) ed Elton John (il campione di flipper sfidato e battuto da Tommy).

Nel film compaiono inevitabilmente molti flipper americani, anche se alla fine vengono distrutti da una folla inferocita quando Tommy, una volta guarito; si trasforma egli stesso in un predicatore. Una scena che ha fatto piangere più di un incallito collezionista!

I flipper sono anche presenti nei testi delle canzoni, tutte scritte dagli Who: nella famosissima *Pinball Wizard* (che dà anche il nome a questa rubrica) Elton John si definisce il "Bally table king" (Re dei flipper Bally). Non sappiamo se e quanto la Bally abbia pagato nel '69 per convincere gli Who a inserire il proprio marchio nei testi...

Il film ha avuto un discreto successo, e la Bally ne ha tratto due flipper: *Wizard* (1975) con Ann-Margret e Roger Daltrey immortalati nei disegni, e *Capt. Fantastic*, con raffigurato Elton John durante la scena della gara con Tommy, eseguita dall'alto di vertiginosi trampoli.

In realtà, Elton John concesse alla Bally il permesso di usare il suo nome e la sua immagine purché gli fosse possibile pubblicizzare contemporaneamente un suo disco: *Capt. Fantastic & the Brown Dirty Cowboy* (se qualcuno lo possiede mi contatti), un LP del maggio 1975. E così si spiega lo strano nome di questo flipper. Ma ritorneremo presto su entrambi.

TILT

(1978 - Rudy Durand)

Questo film è veramente una rarità. Ne esiste una versione italiana, e vi prego di contattarmi se trovate traccia di una versione su videocassetta. Oltretutto, c'è la prima apparizione cinematografica di Brooke Shields nel ruolo di interprete principale.

La storia è quella di una ragazza (Brooke Shields) abilissima a flipper, soprannominata "Tilt" perché in realtà riesce sempre a evitarlo. Userà la sua abilità per far soldi sfidando tutti i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

malcapitati che il suo compagno di viaggio, un cantautore fallito (Ken Marshall), riesce a trovare nei vari locali che visitano. Il film in realtà non è un granché, e oltretutto spaccia il flipper come gioco d'azzardo - immagine che i produttori americani hanno impiegato anni per togliersi di torno. Infatti, questi hanno impedito al produttore del film di usare flipper reali nelle scene più collegate alle scommesse, costringendolo a costruire un flipper funzionante inventato di sana pianta, per impiegarlo nelle riprese. L'unico pregio del film consiste nelle ottime riprese che rescono, non si sa come, a seguire la pallina sul piano a distanza ravvicinatissima durante lo svolgersi della partita.

THE TIME OF YOUR LIFE

(1948 - William Saroyan)

Di questo film so solo che tutta la storia ruota attorno a un flipper.
Una grossa pubblicità per il settore, tanto che la Bally decise di costruire un flipper gigantesco da sistemare all'ingresso del cinema dove il film era proiettato. Il pubblico poteva giocarci stando in piedi su una apposita cassetta di legno.
Era persino più grande dell'*Hercules* che l'Atari costruì nel 1978, ma a differenza di quest'ultimo *The Time of your Life* non fu mai distribuito commercialmente.

BONUS

XENON

(Bally-1980)

Questo f lipper, prodotto a partire dal 26 novembre 1979 in ben 11.000 esemplari, è uno dei classici di tutti i tempi. Si tratta del primo flipper parlante della Bally. Il primo flipper parlante in generale fu il *Gorgar* (1979) della Williams, che addirittura veniva pubblicizzato con un disco con registrate le frasi e i suoni del gioco. A differenza di questo, che si limitava comunque a brani digitalizzati del tipo "Me", "Gorgar", "Beat Me" e "You Hurt Gorgar" (con una chiarezza degna del comando SAY dell'Amigados...), lo *Xenon* disponeva di una voce femminile chiarissima e sensuale prestata, come narra la leggenda, da una dipendente degli uffici centrali della Bally.
La voce invitava a giocare con un "Welcome to Xenon" a cui era difficile resistere!
Era inoltre possibile programmare il flipper in modo da farlo parlare in francese o n tedesco, oltre che in inglese.
Da notare che se i flipper parlanti spesso e volentieri utilizzavano una voce metallica e grezza, non era certo per difficoltà tecniche: dopo alcune ricerche di mercato ci si era resi conto che il pubblico si aspettava una voce tipo "robot" da un apparecchio automatico/ Una voce naturale (tra l'altro molto più facile da digitalizzare) avrebbe avuto scarso successo nell'invitare i giocatori a inserire una moneta!
Fantastica la "testata" (la parte del flipper dove appaiono i punteggi), con un ottimo utilizzo dell'"infinity effect": alcuni specchi fanno riflettere su se stesso il vetro serigrafato all'infinito. Da vedere per credere!

GUZZON ROBERTO
PLAY GAME SHOP
Via Carlo Alberto, 39/A - 10123 Torino
Tel. 011/812.75.67 - 51.77.40

550.000 SUPER FAMICOM

SUPER RTYPE	YS III
GHOULS GHOST II	ACTRAIZER
SD DODGEBALL	POPULUS
FINAL FIGHT	ULTRAMAN
MARIO WORLD 4	GADULIN
F ZERO	SUPER STADIUM

350.000 SEGA MEGA DRIVE

SONIC	ZERO WING
ALIEN STORM	FIRE MUSTANG
STREET SMART	WARDNER
WRESLE WAR	BONANZA BROS
FASTET LAP	RAIDEN TRAD
SAINT SWORD	ODEO CITY 808
STAR CONTROL	DINO LAND
BLOCK OUT	MARVEL LAND
KING'S BOUNTY	VAPOR TAIL
FAERY TALES	SPIDERMAN
PHANTASY STAR III	M1 TANK
ARCUS ODYSSEY	CENTURION
MIGHT MAGIC II	

GAME BOY

PARODIUS	SNOOPY
TORPEDORUN	CASTELVANIA II
SOCCER	SWORD HOPE
HUNTRED OCTOBER	BLOBETTE
CHOPLIFTER	FI SPIRIT
BUBBLE BOBBLE	BATMAN
MICKEY MOUSE II	MAGICAL TARU
SKATEOR DIE	

CDTV AMIGA

SIN CITY	PSYCO KILLER
LEMMINGS	BASKERVILLES
WRAITH DEMONS	KENSHIRO
ATLAS WORLD	

320.000 GAME GEAR

FANTASY ZONE	SHINOBI
HAPPY	MAGICAL TARU
BERLIN WALL	HALLEY WAR

230.000 LYNX

RYGAR	CHESS MASTER
WAR BIRDS	SOCCER

HS DOS

CASTLE AIR COMBAT ANDRETTI CAP

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio
02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore
02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO
(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

SEGA GAMEGEAR
(portatile a colori) L. 298.000

MEGADRIVE
giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI
PC ENGINE "GT" L.648.000

NINTENDO SUPERFAMICOM
(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

TUTTI I MARCHI CITATI SONO PROPRIETA' DEGLI AVENTI DIRITTO

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 48.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

- IMPORTAZIONE DIRETTA
- ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE
- TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE
- ARRIVI SETTIMANALI
- RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KILLED GAMES

INSERT COIN

Nuncelafacciocchiù!!!
Sto scrivendo queste righe ormai pochi minuti prima di scappare dai torridi 35 gradi all'ombra dell'improvvisamente torrida Milano (ma la primavera dov'è finita?!): vacanza, dolce vacanza! Ci vuole, dopo questi mesi di lavoro a ritmo frenetico - le novità si succedono a ritmo incalzante e questo mese è la Capcom a fare la parte del leone, poi troverete una guida completa per *Out Zone*, ormai pressoché "ucciso", e infine l'inizio di un nuovo settore della rubrica, quello dedicato alle sale giochi. Infine eccovi due chicche, tratte da Euroslot: la Taito ha presentato *YU-ARTS* e *D3BOS*! Il primo è un mega-simulatore dotato di un maxi-schermo (pare siano disponibili tre versioni: 120, 200 e 300 pollici) e di un sistema idraulico che permette il movimento contemporaneo di 48 passeggeri! Lo "spettacolo" dura circa tre minuti, la zona è "avvolta" da un impianto sonoro a 360 gradi e i titoli a disposizione sono già tre: *Roller Coaster*, *Sand Buggy*, e *Space Travel*! Il secondo è ancora allo stato di prototipo: in pratica il "Dynamic Direct Dimension Burst Out System" è qualcosa di simile a *R360* della Sega, solo che dovrebbe essere compatibile con diversi tipi di software!
Maurizio Miccoli

Per chi vuole segnalare campioni, sale-giochi, programmatori, trucchi o qualsiasi altra briciola riguardante il mondo dei coin-op, l'indirizzo è finalmente cambiato:
KILLED GAMES - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - Via POLA, 9 - 20124 MILANO

OFFERTA SPECIALE DAL GIAPPONE...

Il negozio sotto casa vostra ha lanciato una strepitosa offerta di vendita con la formula "3x2"? E il supermarket poco più in là ha esagerato con incredibile "4x2"? Pinzillachere!

Semplicemente RI-DI-CO-LO!! L'ultimo coin-op dell'ormai mitica e generosa (non ridete, per favore) Capcom offre infatti ben TRE videogiochi al prezzo di UNA scheda! I "magnifici 3" offrono una giocabilità in pieno stile Capcom (cioè discretamente difficile), accontentando i fans di tre generi diversi: *Midnight Wanderers* è un gioco d'azione, *Chariot* esalta gli sparacchiatutto e *Don't Pull* è un fantasioso puzzle game.

MIDNIGHT WANDERERS

Il "sottotitolo" di quest'avventura è "Quest for the Chariot", e già questo vi dà qualche idea in più sullo scopo del gioco e vi chiarisce come sia legato al secondo episodio della triade.

I protagonisti del gioco sono Lou e Siva, che si avventurano in un mondo fantastico per liberare la leggendaria Biga della Luce dalle grinfie del terribile demone GAIA. Questi "girovaghi di mezzanotte" devono affrontare orde di nasuti avversari attraverso un mondo che per grafica (stupenda) e struttura (scroll orizzontale con continui saliscendi) ricorda vagamente *Strider*.

Per fortuna però Lou e Siva possono acquisire diverse armi e opzioni lungo il percorso, per cui la difficoltà del gioco è sicuramente inferiore a quella del gioco suddetto.

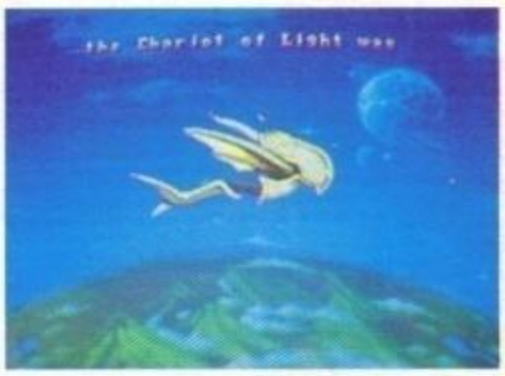
Insomma, *Midnight Wanderers* è un action-shooting game godibilissimo, anche se forse si nota troppo la differente difficoltà del gioco in generale rispetto a quella dei guardiani di fine livello, ben più impegnativi.

CHARIOT

Se non avete avuto fortuna nella prima avventura della serie, non disperatevi: la Capcom è buona (si fa per dire) e ci offre l'opportunità di giocare anche con il

Chariot (basta selezionare il gioco dopo aver introdotto il gettone), che non è altro che uno strano marchingegno che permette ai nostri valorosi di volare per affrontare le armate volanti del demone Lar, rapitore dell'ennesima meravigliosa principessa.

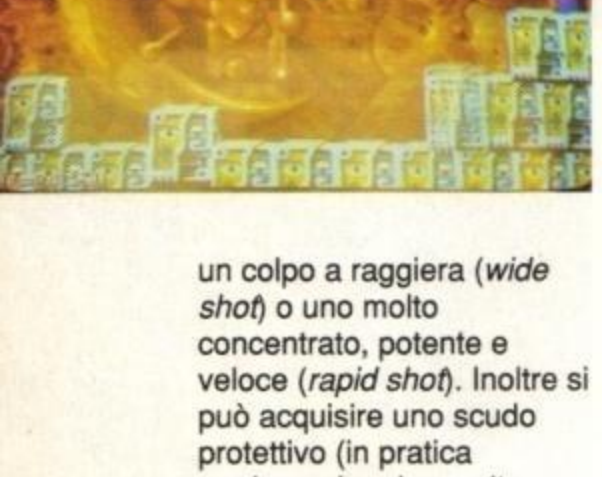
Chariot in pratica è uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale con armamento progressivo, ma per fortuna con velocità fissa (cioè non ci sono speed up da prendere). Lo sparo ha due varianti, simili a quelle di *Raiden*: si può scegliere tra



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un colpo a raggiera (*wide shot*) o uno molto concentrato, potente e veloce (*rapid shot*). Inoltre si può acquisire uno scudo protettivo (in pratica corrisponde ad una vita extra), un lancia-bombe e alcuni pezzi di coda supplementari: è quest'ultima la novità del gioco perché quando l'appendice posteriore del Chariot è "carica" possiamo utilizzare uno sparo più potente (col pulsante "B"), oppure eliminare gli avversari che ci assalgono alle spalle toccandoli con la coda stessa (girevole), posizionandola nella maniera più opportuna.
I guardiani di fine livello ci danno infine la possibilità di conoscere qualche protagonista della mitologia classica, con una rappresentazione grafica molto appariscente e "voluminosa".



DON'T PULL

Cosa avete pensato leggendo il nome dell'ultimo appartenente alla "W3"? Sbagliato!
Don è il nome del primo giocatore e *Pull* è quello del secondo!

E dopo questo increscioso esempio di umorismo inglese (o giapponese?!), vi dirò solo un nome per spiegarvi *Don't Pull*: PENGO!
DTP infatti è palesemente ispirato al capolavoro della Sega di qualche annetto fa, ma non dimostra certo l'età, perché lo scopo vero del gioco è ben diverso grazie a un differente metodo di attribuzione dei punti.
Il campo di gioco è una specie di isola che assume svariate conformazioni, attorno alla quale girano a velocità crescente col passar del tempo due fiammoni che bruciano tutto ciò che incontrano (sia noi che i nostri avversari).
L'isola è formata da tanti quadratini che possono essere liberi, cioè "pedonabili", oppure occupati da massi colorati che solo i nostri eroi possono frantumare o spostare, mentre gli avversari possono "solo" scavalcarli - camminandoci sopra - quando sono particolarmente incavolati, nei livelli più avanzati. Alcuni quadrati liberi sono dotati di tombini, dai quali fuoriescono gli avversari, da un minimo di 5 a un massimo di... noi siamo arrivati a 20, e ci sembravano già più che sufficienti!
Lo scopo del gioco è in via primaria eliminare tutti gli avversari schiacciandoli con i massi: se si riesce nell'impresa in meno di dieci secondi si ottengono ben 100.000 punti, ma anche i bonus successivi (scalano ogni dieci secondi) sono piuttosto sostanziosi.
Se invece si cerca di unire sulla stessa linea i tre massi contrassegnati da un cuoricino (tattica fondamentale in *Pengo*) si otterranno solo 5.000 punti, perdendo un sacco di tempo.
Inoltre bisognerebbe cercare di prendere tutti i bonus, sia quelli nascosti nei massi con la stellina che quelli che compaiono in alcuni punti in mezzo al quadro, perché dopo averne raccolti un certo numero (prima 10, poi 20, ecc.; qualcosa di simile accade anche negli altri due giochi precedenti) si ottiene una vita extra, ma soprattutto perché il loro valore si incrementa rapidamente, e quindi con l'avanzare del gioco tutto ciò diventa l'obiettivo fondamentale.
Ultimo "piccolo" particolare: *Don't Pull* dispone di una grande varietà di quadri (come *Pengo*, d'altronde) per cui ogni partita risulta diversa dall'altra: ci vorrà un po' di tempo prima di vedere e memorizzare tutti i round e poi escogitare pattern validi...

E'ARRIVATA L'ORA DI CAMBIARE IL TUO VECCHIO COMPUTER

SE HAI INTENZIONE DI AQUISTARE UN AMIGA, UN CDTV O UN PC IBM COMPATIBILE VIENI DA NOI POTRAI PERMUTARE IL TUO COMPUTER

Queste sono le valutazioni dell'usato:

Commodore 64 New L. 80.000
Floppy Disk Drive 1541 II L. 90.000
Monitor Colori L. 100.000
Stampante L. 100.000
Amiga 500 L. 400.000
Amiga 2000 L. 800.000

OFFERTA VALIDA PER TUTTO IL MESE DI SETTEMBRE E OTTOBRE

COMPUTER HOUSE IL CURSORE
Via Campo dei Fiori, 35 - 20026 Novate Milanese (MI)
Tel. 02/3548765 - Fax 02/3544283

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1

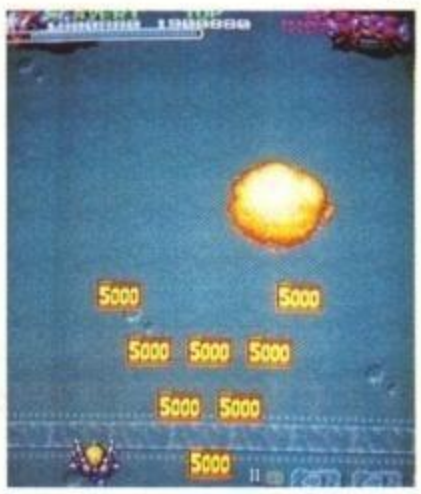
2

1: ...ECCOLO!
2: PIPI sta per uscire...
3: Super-regalo di PIPI!
4: Il primo aereo è nel 2° Round
5: Terzo Round
6: Il primo 5.000, sempre nel 3° R.
7: Quarto Round: prima l'aereo...
8: ...poi il 5.000
9: All'inizio del quinto Round...
10: Sesto aereo, sempre nel 5°R.

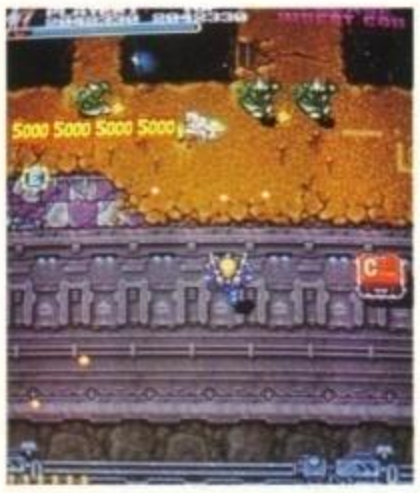
OUT ZONE

Ci sono tanti modi di uccidere un videogioco: c'è chi cerca i pattern più semplici per continuare il ciclo normale di gioco all'infinito, c'è poi chi sfruguglia in ogni anfratto di schermo per trovare posizioni invulnerabili, o comunque trucchi che permettano di giocare all'infinito senza neanche dover affrontare tutto il gioco, e infine c'è chi vuol capire le particolarità nascoste del gioco, i bonus segreti e "cosucce" simili.

Il sottoscritto ultimamente si identifica sempre più in quest'ultima categoria, forse anche per carenza di tempo, e fa di tutto per ottenere il massimo con il minimo sforzo. Questo piccolo studio su *Out Zone* è stato effettuato con particolari alchimie: ecco il primo frutto della nuova casa!



3

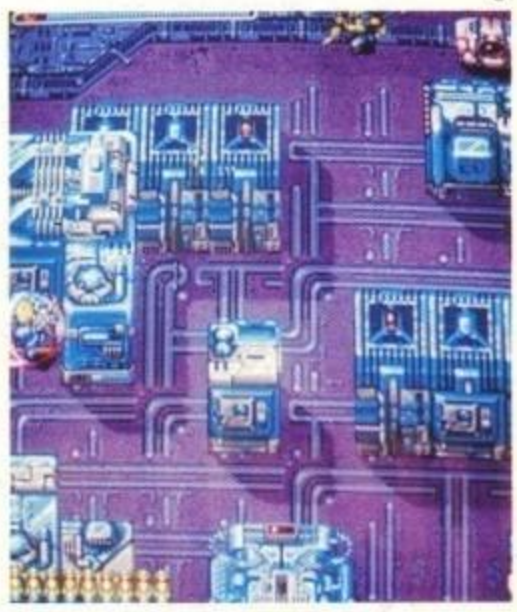


4

Innanzi tutto, tanto per non essere brutale, vi dirò subito che non vale la pena fare più di dieci cicli completi del gioco (cioè 70 Round) perché il gioco non memorizza più niente dopo i 9.999.999 punti e il 999%... Ma veniamo quindi a qualche precisazione della recensione apparsa sul numero di marzo di C+VG.

I famigerati "SP" indicano alcuni poteri speciali (*Special Power*) che possono essere individuati a priori osservando il loro colore. Quello blu dà lo *speed up*, che è indispensabile nei round avanzati, ma è consigliabile solo a chi ha già una certa pratica con i comandi. L'SP di color verde incrementa di qualche unità la nostra linea di energia: veramente salutare! C'è poi il colore più brutto, da evitare come la peste: il giallo dà infatti una specie di lanciafiamme che spara nella direzione verso cui è voltato il nostro omino, ma con una gittata irrisoria, per cui se vi capita di prenderlo per sbaglio cambiatelo subito con la prima "C" che incontrate! Il colpo che invece facilita tutto il gioco è la *Superball*, che si ottiene con il color rosa; infine c'è l'SP di un color violetto blando, tendente al bianco, che ci regala lo *shield* (in pratica è una vita extra). Veniamo ora ai trucchetti, croce e delizia di noi videogocatori. Nel primo round è nascosta la tana di "Pipi", un buffo personaggio color viola, che bisogna far saltare con una prolungata raffica di colpi: una volta liberato, il mostriciattolo continua a rimbalzare per tutto lo

6



5

9

10

8

7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

11

12

schemo: se lo colpiamo subito ci darà 5.000 punti, ma se lo faremo arrivare alla fine del Round ci elargirà ben 40.000 punti! Ci sono poi altri tre punti che fruttano 5.000 punti, che si trovano nel terzo, quarto e sesto Round: per prenderli basta toccare il punto giusto. Poi ci sono gli "aerei", che attraversano tutto lo schermo da sinistra verso destra, e se vengono colpiti fanno comparire una "coda" di 5.000 nello spazio che hanno percorso prima di venire intercettati: sono ben nove e la loro posizione è ben individuabile nelle foto che pubblichiamo.

Infine esistono due tipi di aerei che non fruttano punti: un grosso aereo rosso che ci

13

14

protegge le spalle oppure una formazione di sei aerei azzurri, che si dispongono a cuneo davanti al nostro eroe. Per ottenere tutte queste meraviglie in alcuni casi bisogna colpire certi bersagli in una certa maniera, mentre in altri casi... sarebbe troppo lungo spiegarvelo.

"Non ce lo dici perché non lo sai" dite voi? Avete ragione, ma non raccontatelo in giro, altrimenti mi licenziano: e poi chi vi fa tutte queste belle foto?

15

11: Sesto Round: colpito con la SuperBall!
12: Terzo 5.000, nel sesto Round
13: Generoso sesto Round!
14: Si avvicina la fine...
15: Ultimo aereo dell'ultimo Round

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

COMMODORE - NINTENDO - GAME BOY - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM II - ATARI 2600

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

SCRIVICI UNA LETTERA CON LA DESCRIZIONE DELLA CONSOLLE O DEL COMPUTER DA TE POSSEDUTO ED INVIALA AL NOSTRO INDIRIZZO. RICEVERAI COSI' IL CATALOGO COMPLETO.

IL GRILLO PARLANTE
COMPUTER VIDEOGAMES
NUMBER ONE

VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

AMSTRAD - ATARI ST - MSX
SPECTRUM - AMIGA 500
COMMODORE C64/128
AMIGA 1000/2000/3000
CDTV COMMODORE
PHILIPS - FENNER
EPSON - OLIVETTI
MACINTOSH - IBM
AMSTRAD CPC -ATHENA
HYUNDAI - SHARP - VEGAS
CITIZEN - SAMSUNG - TANDY

IL GRILLO PARLANTE

VIA S. CANZIO 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

http://www.oldgamesitalia.net/

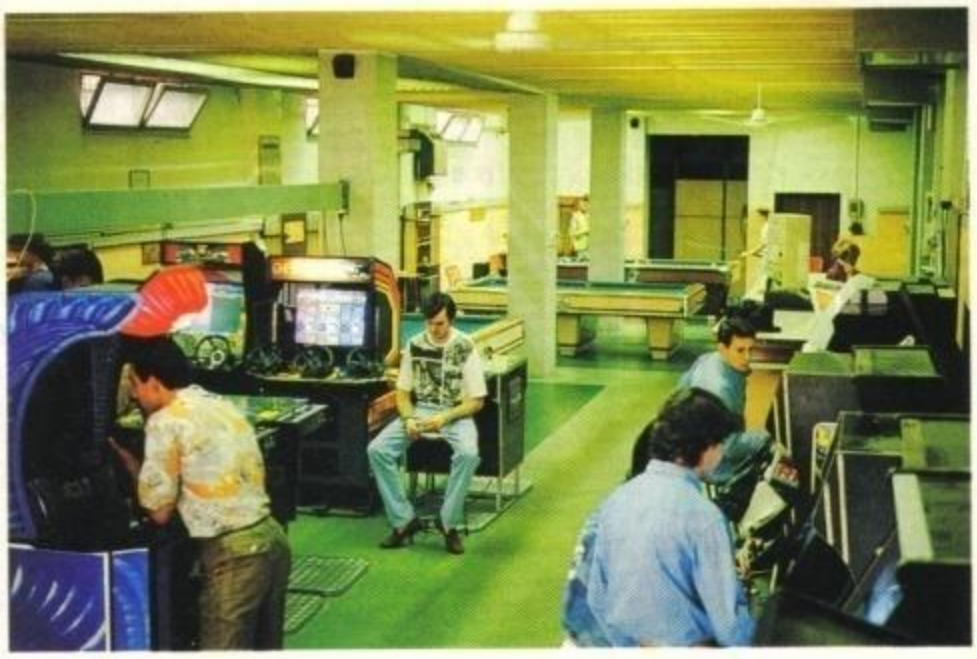
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCADE LOCATION PARADE

SALA GIOCHI "VICENZA"

Dopo aver fatto una lunga passeggiata per vedere i numerosi monumenti rinascimentali della "città del Palladio", che ne direste di un giretto in una delle sale più gradevoli del nostro Bel Paese?



A circa duecento metri dalla stazione ferroviaria, e precisamente in Contrà Mura Porta Nova 34, due piccole vetrine nascondono una piccola grande oasi per i videogiocatori vicentini. La sala giochi si chiama semplicemente "Vicenza", come la città, ma non ha niente da invidiare ad altre dal nome più roboante, ma dalla sostanza ben più friabile.

L'anima della sala giochi è il suo padre-padrone, il signor Lino Dai Zovi, persona all'apparenza scorbutica, ma nella realtà affabile ed ospitale. La spiegazione di questa contraddizione è semplice: "In una sala giochi i clienti normalmente vogliono divertirsi e non amano troppo coloro che disturbano - afferma il signor Lino - per cui quando qualche ragazzo fa "troppo" il ragazzo bisogna metterlo subito in riga." Un esempio? Se qualcuno si siede inavvertitamente su una sponda di un biliardo o comincia a giocare con il gesso, il signor Lino avverte "cortesemente" che in quella maniera si arreca un danno al biliardo stesso, con conseguenze inevitabili sulla qualità del gioco; se poi la cosa si ripete, difficilmente il colpevole tornerà sul "luogo del delitto".

Per questo motivo qui non si avverte quella sgradevole sensazione di ambiente poco sicuro e mal frequentato che a volte capita di trovare in certe zone di certe città (ma d'altronde anche in quei casi si tratta di una realtà subita, non certo creata).

Il bancone della cassa per i gettoni è situato in posizione strategica, in maniera da controllare tutta la sala e l'unica entrata; per arrivarci quindi il giocatore può già avere una panoramica dei videogiochi che l'aspettano.

E anche in questo caso niente da dire: praticamente ci sono tutte le novità di rilievo e a volte si può trovare anche qualche anteprima, pur non essendo questa una "sala-test".

Il "parco-macchine" viaggia intorno alle cinquanta unità, per cui si possono trovare anche i grandi classici del recente passato, come *Out Run* o *Super Hang-On* o *Hyper Olympic* versione "table".

Se poi aveste qualche problema a causa di guasti, non riceverete certo un insulto segnalando il fatto al cassiere, anzi! I gestori furbi preferiscono aggiustare subito i guasti invece di rimetterci l'incasso di diversi giorni a causa del malfunzionamento del gioco!

Altro fattore sintomatico della cura verso il cliente è la presenza di un buon numero di sgabelli, che permettono un gioco quasi "casalingo" (basta, pigroni!); e se capitate in sala verso sera potrebbe capitarvi l'occasione di conoscere il nostro "killer" di giugno... IAN e tutti gli altri campioni che bazzicano da quelle parti (date un'occhiata alla classifica dei record!) che saranno ben lieti di fare quattro chiacchiere con voi! E magari potreste riuscire a battere qualche loro record, entrando così nel tabellone dei record, ennesimo servizio offerto dalla sala (e non dimentichiamo i bagni ben tenuti e le macchinette distributrici di bibite)

Il segreto di questo cocktail ben riuscito? L'esperienza maturata in ben quarant'anni di attività nel campo: il signor Lino già negli anni cinquanta gestiva flipper, calcetti e juke-box, importandoli direttamente dagli U.S.A.; nel 1967 apriva la prima sala giochi, che conteneva una delle piste più grandi d'Italia: ben 52 metri con otto corsie! Ai tempi si disputavano gare combattutissime, con macchinine elaborate quasi che fossero delle Formula 1!

La sala attuale è sorta nell'ottobre 1986 e molto probabilmente presto si allargherà nei locali contigui, dove troveranno posti altri biliardi, ping-pong, e magari qualche novità come la realtà virtuale, se avrà veri sviluppi... ah, già che stupido: questo era un segreto, non dovevo dirvelo!

Maurizio Miccoli

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BYTESIZE AMSTRAD

Ci dispiace per gli Amstradofili, ma questo mese ci sono un sacco di Rerelease e poco altro. *Gryzor* e *Spitting Image* tanto per far due nomi, ma tenete conto che c'e' anche *Prince of Persia*...

PRINCE OF PERSIA

DOMARK

Questo fantastico platform game è stato un successone sui sedici-bit per merito della fantastica animazione del personaggio principale e la grandiosa mistura di puzzle e trappole. Mettiamola così: siamo stati stupefatti dalla versione Amstrad. L'animazione è strabiliante come sempre, l'azione è superba e c'è un sacco di roba che vi terrà bene occupati. Il miglior gioco per Amstrad di quest'anno?

GLOBALE **94%**

SPITTING IMAGE

HIT SQUAD

Se siete un fan del divertentissimo programma televisivo, questo gioco sarà una vera delusione. *Spitting Image* può essere considerato come uno dei peggiori giochi mai visti - un beat'em-up scarso & squallido che non piacerà a nessuno. Bah...

GLOBALE **31%**

SKULL & CROSSBONES

DOMARK

Abbiamo visto il gioco in tutti i suoi formati e tutti noi siamo rimasti particolarmente indifferenti. Ora è arrivata anche la versione Amstrad, e abbiamo constatato che è mediocremente mediocre pure lei. Basato sul coin-op omonimo, dovrete menare un paio di pirati e raccogliere un po' di tesoro. Il coin-op era pochissimo giocabile, e sotto questo aspetto la versione Amstrad è una copia esatta.

GLOBALE **57%**

WINNING TEAM

DOMARK

Una compilation, ecco cosa. Con *Klax, APB, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Cyberball* e *Vindicators*. A questo prezzo è un bell'affare, visto che la maggior parte dei giochi (specialmente *Robot Monsters* e *Klax*) sono decisamente divertenti. Se ve ne mancano anche solo un paio, prendetela in seria considerazione.

GLOBALE **85%**

TV SHOWTIME

DOMARK

Se trovate che cose come *Bullseye, The Krypton Factor, Bob's Full House, Every Second Counts* e *Blockbuster* (tipici telequiz inglesi) siano divertenti, c'e' una sola possibilità: siete inglesi *e* siete malati. Tutti giochi ispirati a omonime serie televisive - vi divertiranno solo se vi piacciono i quiz. Gli altri farebbero bene a passarci sopra con un trattore. Molto lentamente.

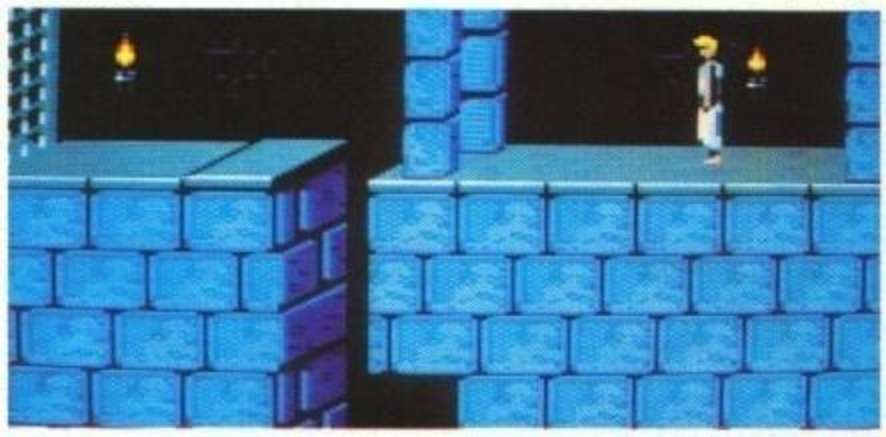
GLOBALE **69%**

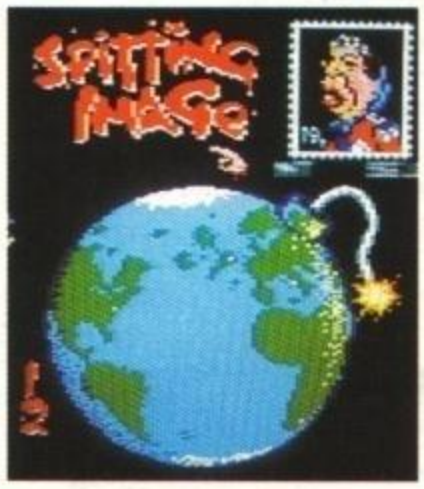
TOYOTA GT RALLY

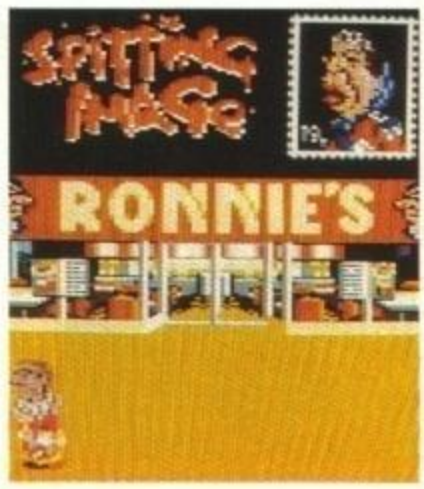
GREMLIN

La versione sedici-bit di questo gioco di rally è stata accolta più che bene quando uscì più o meno sotto Natale, e la Gremlin ha finalmente preparato la versione Amstrad. Benché sia abbastanza simile alla versione originale, convince decisamente poco il movimento del paesaggio tutto bello scattoso e monocromatico. Se vi piace correre, avete una sola possibilità: rubate *Wec Le Mans* e fatevi inseguire dal negoziante.

GLOBALE **48%**







NEWS FLASH

...Altre delizie della Hit Squad in giro in questo periodo sono *Licence to Kill, Dragon Ninja* e *SDI*. I primi due sono discretamente divertenti, il terzo fa un po' pena...

... L'Amstrad GX4000 non ha venduto propriamente tonnellate di pezzi (Affermazione dell'Anno) e il flusso di nuovi giochi sta improvvisamente sparendo. L'eccellente *Pang* della Ocean uscirà tra breve, poi non si sa più niente... Ah, a proposito, se ne volete comprarne uno in Inghilterra lo vendono a trenta sterline (poco più di settantamila lire)!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C64 BYTESIZE

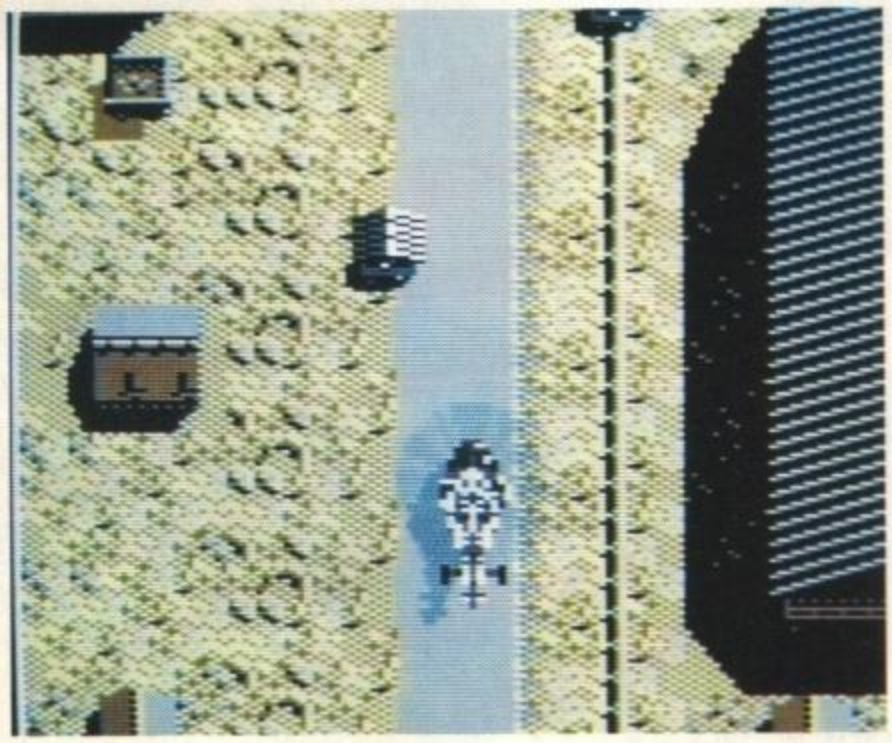
Terribili ninja, James Bond, guerra termonucleare globale e addirittura Jocky Wilson si trovano nel Bytesize di questo mese. Suona interessante? Ma da dove venite...

JOCKY WILSON'S COMPENDIUM DARTS

ZEPPELIN

In questa mini-compilation della Zeppelin sono contenuti sei giochi differenti (e dico sei) di freccette. Gli esperti si divertiranno con le specialità note come *Shangai, Football, Dart Bowls, Ten Dart Century* e *Scram*. Gli altri si consoleranno con il normalissimo campionato di freccette a 501 punti. L'azione in ogni gioco è abbastanza semplice e abbastanza facile da controllare. Decisamente un gioco divertente con pochissime pretese.

GLOBALE **72%**



LICENCE TO KILL

HIT SQUAD

La Domark ha pubblicato cinque giochi dedicati a Bond, e senz'altro questo è il migliore tra tutti (non che questo dica molto). Bisogna affrontare una serie di quadri a scorrimento verticale basati sulle scene del film, con Bond impegnato a fare quello che fa di solito - ovvero andare in giro con elicotteri, auto, camion, motoscafi e persino a nuoto. Grafica molto carina, peccato per l'area di gioco veramente piccola.

GLOBALE **82%**

SPITTING IMAGE

HIT SQUAD

Il famosissimo programma di satira è stato trasformato in un orrendo beat 'em up con il giocatore che impersona una celebrità del mondo politico che deve prendere a botte tutti gli altri. La grafica è pietosa e la giocabilità non esiste. Che cosa potremmo mai dirvi se non "lasciate perdere!"?

GLOBALE **31%**

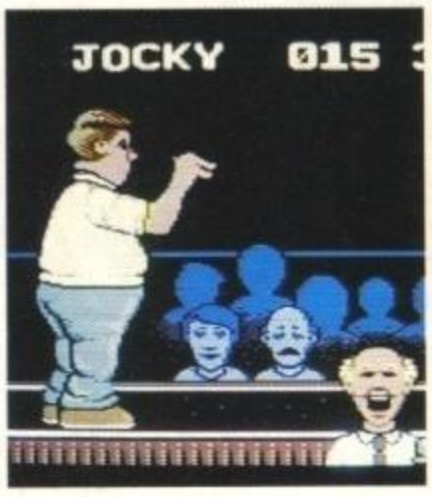
DRAGON NINJA

HIT SQUAD

Anche noto come *Bad Dudes, Dragon Ninja* è un beat 'em up standard a scorrimento orizzontale con violenza a tutt'andare.

Double Dragon su C64 è stato pubblicamente riconosciuto come una schifezza immane, perciò se avete voglia di menare un po' le mani con il joystick, a questo prezzo potete anche permettervi *Bad Dudes Vs Dragon Ninja*.

GLOBALE **86%**



SDI

HIT SQUAD

Conversione del mediocre coin-op Sega, *SDI* vi mette nei panni di un satellite (beh, questa poi...) che deve colpire in volo tonnellate di satelliti avversari, missili, astronavi e rottamaglia spaziale varia. *SDI* è un gioco semplice, considerato discreto ai suoi tempi a prezzo intero. Ora ci sono in giro molte altre conversioni decisamente migliori, quindi lasciatelo perdere.

GLOBALE **54%**

NEWS FLASH

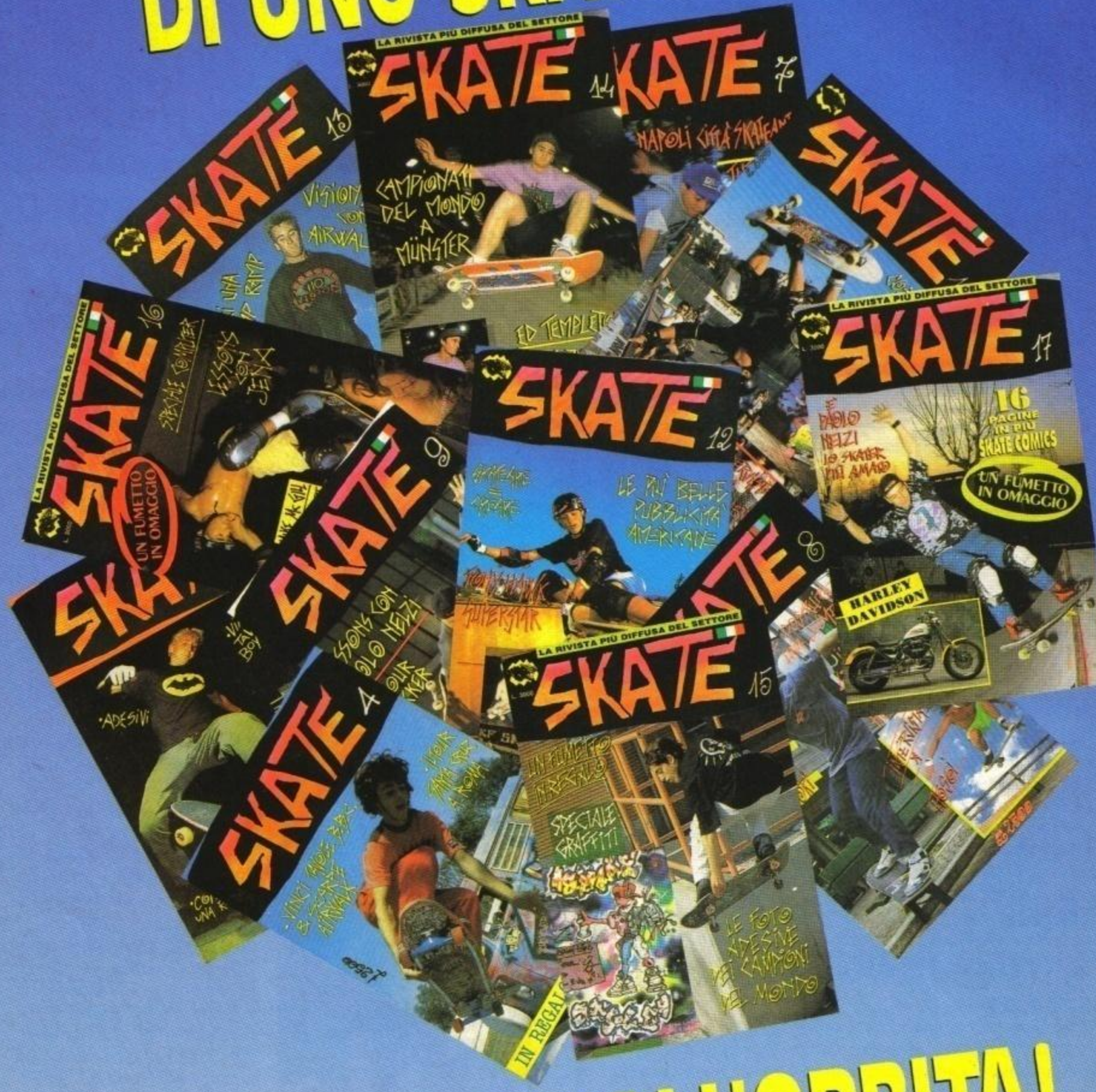
...Dalla Audiogenic tra poco: *Exile*. Dopo aver venduto tonnellate di copie sui vari modelli BBC, promette di essere un blastatutto con enigmi alla *Thrust*. Abbiamo visto la versione semidefinitiva per C64 e sembra decisamente spettacolare. Aspettatevi la recensione quanto prima.

...La Gremlin sta tutt'ora preparando la versione per C64 del discusso *HeroQuest*. Le versioni per Amiga e Spectrum sono state recensite in questo numero, e sembra proprio che riescano a catturare il feeling dell'originale. Un gioco da aspettare, o almeno speriamo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAR OUT

MODE APOCALITTICHE

CYBERVIAGGIO MENTALE

Contro lo stress e il logorio della vita moderna ormai anche i Cynaroni non servono più a nulla, così gli immancabili scienziati pazzi della situazione (che guarda caso sono tedeschi come nelle barzellette) hanno pensato bene di inventare le *Mind Machines*, strani cyberequipaggiamenti per "l'esplorazione mentale". E chi poteva offrirsi di provarle se non Fabio, detto anche "tecnocavia cyberfanatica"?

Questo mese lo spazio è poco e l'argomento difficile, quindi cominciamo subito. Dunque...

Il cervello umano emette impulsi di diversa frequenza a seconda di quel che sta facendo. Semplificando al massimo, possiamo dire che maggiori sono l'attività, la tensione e l'impegno, più alta è questa frequenza. Di conseguenza, in una condizione di rilassamento come il sonno o la meditazione la frequenza è molto bassa.

Tutto ciò avrebbe poca importanza se non fosse per il fatto che è possibile anche modificare queste frequenze "costringendo" il cervello mediante stimoli esterni. Su una ipotetica scala da 1 a 10, ad esempio, in condizioni normali la frequenza di lavoro cerebrale sarà circa pari a 5; fornendo impulsi esterni di frequenza più elevata il cervello si assesterà su uno stato di maggiore efficienza, mentre con impulsi inferiori si indurrà uno stato di rilassamento.

Questa è la teoria, comprovata (anche se ancora discussa) da numerosi esperimenti. Dall'anno scorso, però, diverse società specializzate in bioelettronica hanno cominciato a costruire apparecchi adatti a modificare la propria frequenza cerebrale senza rischi, semplicemente e a casa propria. In redazione abbiamo avuto una di queste *Mind Machines* per un certo tempo, e io in particolare ho provato diversi modelli di questi strani affari.

In tutte le loro versioni, la parte di macchina che viene a contatto con l'utente è composta da un visore contenente una serie di LED e una cuffia audio simile a quella usata con i walkman. Tali periferiche vengono guidate da sistemi elettronici più o meno complessi, che si differenziano per grado di programmabilità - si va da piccole unità con due pulsanti a un programma tipo sequencer da gestire tramite un ST o un PC. In ogni caso, lo scopo è bombardare l'utente con luci e suoni di particolare frequenza.

Indossati il visore e la cuffia, è sufficiente mettersi comodamente in poltrona, chiudere gli occhi, scegliere uno dei programmi "preconfezionati" o elaborato personalmente al computer e premere il pulsante di inizio. A questo punto si viene proiettati in un mondo psichedelico pieno di "beep" e strani effetti visivi simili al "melting effect" di certi programmi grafici per 16-bit. A seconda degli effetti desiderati (e quindi del programma scelto) la seduta può durare da 5 a 50 minuti.

E poi? Benché i costruttori dichiarino cose pazzesche, tipo la possibilità di aumentare di dieci volte le capacità creative, di imparare una lingua straniera in poche ore (con appositi corsi da seguire durante la seduta) o persino quella di ottenere effetti O.B.E. di liberazione della mente dai vincoli fisici del corpo, l'effetto garantito è un notevole relax. Dopo aver fatto provare la macchina a mezza redazione e parecchi amici, abbiamo anche stabilito che in genere è possibile recuperare in pochi minuti diverse ore di sonno perso o viceversa di mantenersi lucidi e attivi senza dormire per periodi più lunghi del normale - ma gli effetti variano da persona a persona. C'è persino chi, esperto di tecniche di meditazione trascendentale, ha assicurato di avere raggiunto stati di coscienza alterata raggiungibili altrimenti solo con anni di allenamento o l'uso di droghe.

E' davvero possibile raggiungere il nirvana grazie all'elettronica? Qua in redazione non ci sentiamo di esprimere un parere definitivo, ma la cosa certa è che abbiamo restituito la mind machine a malincuore. Ma senza crisi di astinenza.

Fabio Rossi

INDIRIZZI MENTALI

La Mind Machine da noi provata era della

MEGABRAIN
Friedrich-Ebert-Str.32
D-4000 Dusseldorf-1 (Hbf)

In Italia è disponibile anche in versione collegabile con Atari ST tramite:

LINDASOFT
Tel. 039/835052

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOARD GAMES

GIOCHI DI SOCIETA'

ANDREA "INCAVOLATO" FATTORI

VISUAL GAME II

-"Questa volta non puoi proprio sbagliare: cosa rappresenta il mio disegno?"
-"Direi un triceratopo che sta inseguendo la zia Clotilde per Corso Vittorio Emanuele!"
-"Beh, a dire la verità doveva essere un portaombrelli...."
Questa è solo una delle tante imbarazzanti situazioni che si possono verificare giocando a *Visual Game*, l'ormai celeberrimo gioco della Editrice Giochi di cui è recentemente uscita la seconda edizione.

Le regole sono praticamente invariate rispetto alla vecchia versione: il gioco viene organizzato a squadre (sconsiglio il modo a tre giocatori che perde davvero moltissimo), ognuna delle quali guida un segnalino sul tabellone. Una volta deciso chi deve iniziare, il "disegnatore" di turno sceglie una carta tra le 500 disponibili.
Su ciascuna di queste si trovano cinque categorie: oggetti, azioni, luoghi-professioni-animali, fortuna e proverbi, alle quali corrispondono punteggi diversi.

Una volta scelta la categoria - cosa che va fatta prima di pescare la carta - il giocatore in questione deve dare entro un minuto la rappresentazione grafica di ciò che vi trova indicato, senza ricorrere né a lettere, né a numeri, in modo tale che la sua squadra sia in grado di indovinare. Se si ha successo si può fare avanzare il proprio segnalino di un numero di caselle pari al valore indicato dalla categoria scelta.

La novità rispetto alla vecchia edizione è che su ogni casella vengono posizionati dei gettoni di diverso valore che vengono raccolti fermandocisi sopra; scopo del gioco non è più quindi solo quello di arrivare alla fine del percorso, bensì di arrivarvi con il maggior numero possibile di gettoni.
Anche se a prima vista può sembrare un gioco abbastanza banale, vi assicuro che è estremamente divertente e coinvolgente, soprattutto se si riesce a giocare con tre squadre formate ciascuna da almeno tre giocatori.
Se avete un gruppo di amici con cui passare le fredde serate invernali ve lo consiglio vivamente.

NOVITÀ E MENO

Anche questa estate è finita ed è ormai tempo di tornare a essere persone serie (?). Per fortuna c'è chi pensa a noi inguaribili bambinoni: la TSR inizia infatti questo anno con una marea di novità, prima tra tutti la nuova versione del celeberrimo *Dungeons & Dragons*, praticamente identica nei contenuti a quella vecchia, ma con in più uno speciale schermo atto a facilitare l'apprendimento delle regole - decisamente una delle cose più brutte che mi sia capitata tra le mani in oltre dieci anni di gioco. In questo primo set sono comprese le Regole Base e parte di quelle Expert, mentre è già in preparazione e dovrebbe uscire per Novembre la *Rules Cyclopaedia*, un mega volumone contenente il libro Expert, il Companion e il Master.

Per i più raffinati che si dedicano all'*Advanced Dungeons & Dragons*, sono in preparazione un numero

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TORNEI? NO GRAZIE, STO CERCANDO DI SMETTERE

Anche questo anno si è tenuto, come sempre, il *torneo di Agonistika*, una delle più importanti manifestazioni di giochi di ruolo di tutta Italia (almeno, così dicono quelli che lo organizzano). Ma il vero evento è chi vi ha partecipato: oltre al sottoscritto, in veste di Master, c'era anche una squadra composta fra gli altri dal nostro Fabio e da Giorgio Baratto che, ovviamente, è riuscita a qualificarsi per le finali.
Ed è proprio questo il punto; arrivati alle finali hanno dovuto (o meglio, voluto!) rinunciarvi a causa della pessima organizzazione.

Mentre le eliminatorie della lombardia si sono svolte in maniera ottimale, organizzate dal gruppo D. K. 8 e dal club Darkover con il patrocinio del Comune di Milano, pubblicizzate con oltre 7.000 volantini e un enorme numero di cartelloni e svolte secondo l'innovativo sistema del *Mastery System* dove ogni Master gioca la propria avventura a tre squadre scegliendo la migliore, l'organizzazione centrale è stata nettamente inferiore, non smentendo così la pessima fama che si era fatta gli scorsi anni.
Dopo avere inizialmente comunicato che i partecipanti sarebbero stati totalmente spesati per la trasferta romana della finale, si è scoperto addirittura che i vincitori avrebbero dovuto autofinanziare viaggio e pranzi! Inoltre Roma non si è smentirta neppure per la qualità delle avventure: quella fornita per la finale lombarda rasenta, a mio avviso, la demenzialità. Una classica partita del genere ucciditutto quellochesimuove-earraffailtesorochepassidilivello!
Alla luce di questi fatti, sembra proprio che la cosa migliore sia dedicarsi esclusivamente ai tornei locali - più piccoli (non necessariamente!), ma sicuramente meglio organizzati!

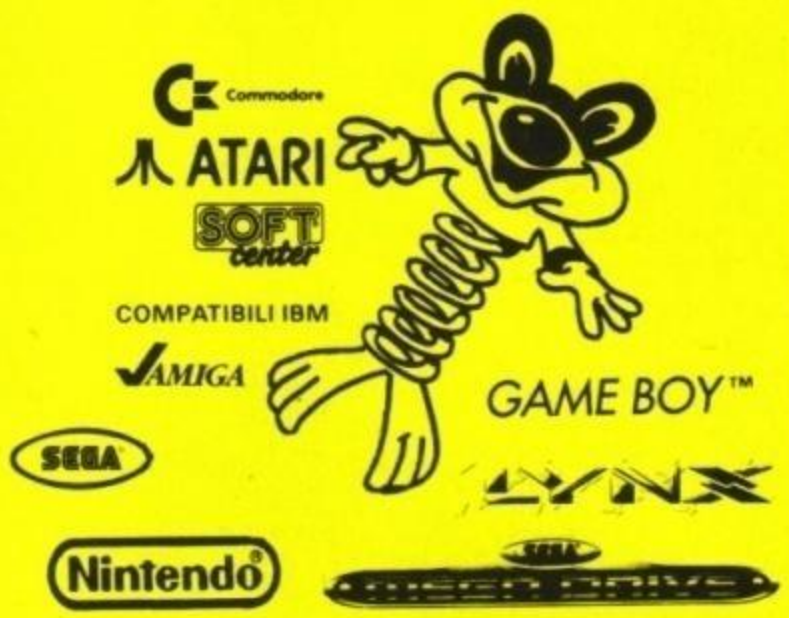
RINGRAZIAMENTI

Un grosso grazie ad Avalon e all'Editrice Giochi per averci fornito il materiale e per la loro disponibilità.

NUOVE NUOVE

enorme di moduli e supplementi alla seconda edizione, tra cui i *Monstrous Compendium* per tutte le campagne; infine, per coloro che non riescono a mantenere nascosto il proprio Super-Io, è arrivata anche la nuova edizione di *Marvel Super Heroes*. C'è di che divertirsi!
Ma se oltreoceano non dormono, in Italia non siamo da meno: i produttori del *Gioco di Ruolo di Dylan Dog* hanno già un mucchio di avventure pronte che dovrebbero uscire proprio questo mese, seguite il mese prossimo dallo schermo di gioco. Sono intanto confermate le voci di un'espansione per giocare anche con *Martin Mystère* e l'uscita è prevista per questa primavera.
Dal canto suo Stratelibri, editrice della versione italiana di *MERP* e *Cthulhu*, sta già preparando un po di espansioni che, se non sono già in vendita, lo saranno tra poco.
Come vedete c'è di che divertirsi per tutto l'inverno!!!

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623



NOVITA'! VENDITA PER CORRISPONDENZA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUL PROSSIMO NUMERO:

... E TRA UN MESE IL DIVERTIMENTO CONTINUA CON:

FAR OUT: ROCKPLANING - OLTRE LO SKATE, OLTRE OGNI LIMITE!

ECES REPORT: UN SERVIZIO SPECIALE DALLA FIERA PIU' VIDEOGIOCHISTICA DEL MONDO!

BEAST BUSTERS: CON UN UZI CONTRO GLI ZOMBI!!!

MARIO ANDRETTI RACING CHALLENGE: DAI KART ALLA FORMULA 1!

FRENETIC: IL RITORNO DELL'ULTRAVIOLENZA SPAZIALE!

GUNDAM F-91: IL ROBOT PIU' FAMOSO DEL MONDO CONQUISTA IL SUPER FAMICOM!!!

BATTLETECH CENTER: ABBIAMO VISITATO LA SALA GIOCHI DEL FUTURO!!!

2° CAMPIONATO INTERNAZIONALE DI VIDEOGAMES: C+VG DIFENDE I COLORI DELL'ITALIA!!!!

... E TANTE, TANTE ALTRE SORPRESE!

TRA UN MESE IN EDICOLA

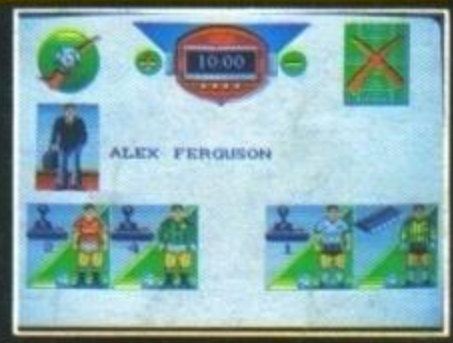
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe porta questa famosa squadra inglese nell'arena delle competizioni Europee: la Coppa UEFA, la Coppa dei Campioni, la Coppa delle Coppe, la Super Coppa Europea e il Campionato Mondiale Club che si svolge ogni anno in Giappone.
Nel gioco potrai trovare: opzione di gioco a 4 (usando un adattatore per 4 joystick su Amiga e Atari ST), controllo totale del portiere (Amiga e Atari ST), nuovo metodo di controllo che consente il tocco singolo della palla e il tiro ad effetto, sostituzioni durante la partita (sequenza animata su Amiga con 1 mega), numero del giocatore sulla maglietta (Amiga e Atari ST), nome del giocatore in possesso di palla, schermo pieno (Amiga), ammonizioni ed espulsioni, replay (Amiga con 1 mega), statistiche dei giocatori, possibilità di salvare 7 giochi (Amiga e Atari ST), 170 gagliardetti delle principali squadre europee (Amiga e Atari ST), spareggio ai rigori nelle competizioni di coppa, opzione di gioco solo arcade, solo manageriale o simulazione completa.



MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB

CUP WINNERS' CUP
WINNERS' 1991

SOFTEL
DISTRIBUZIONE

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

DISPONIBILE PER:
AMIGA - ATARI ST
C64 - PC
SPECTRUM - AMSTRAD

Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Ya
Downs Row, Moorgate Rotherham, S60 2HD

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA ARCADE HITS

SHADOW DANCER™

SCATENA L'IRA DELLA FURIA NINJA!

Difendi l'arte Ninja e combatti per la vittoria con il gioco di arti marziali 'Shadow Dancer'. Combatti contro gli spietati lottatori della strada per vendicare l'omicidio del tuo fedele studente Kato mentre il diabolico Sauros tenta di impossessarsi e di distruggere la base spaziale Americana.

MARKETED BY

U.S. GOLD®

LEADER DISTRIBUZIONE

DISPONIBILE PER:
CBM 64/128k
Amstrad Cassetta & Disco,
Spectrum Cassetta,
Atari ST & Amiga.

© 1991 SEGA™. Tutti i diritti riservati. SEGA™ è un marchio registrato della SEGA ENTERPRISES LIMITED.
Distrtibuito in esclusiva per l'Italia da leader Distribuzione Sri – Via Mazzini 15 – 21020 Cascigo (VA).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/